XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

# KONZOL

magazin

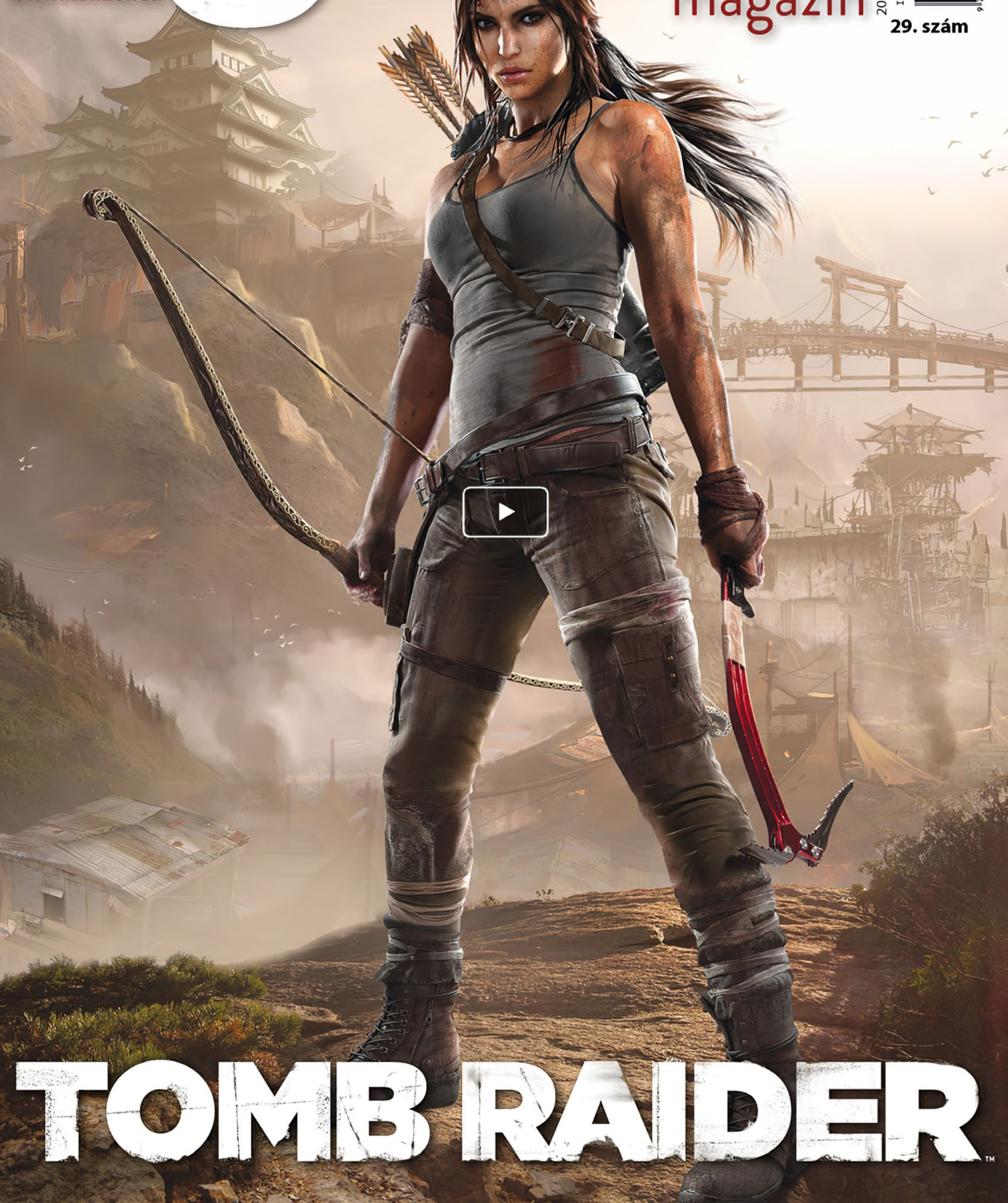
www.konzol.eu

799 Ft

2013. MÁRC. IV. évf. 2. szám

ISSN 2061-8808

29. szám



# TOMB RAIDER™

# Itt a tavasz, dagad a...

...játékfelhozatal. Bár az időjárás még nem feltétlenül ezt támasztja alá, naptárilag már hivatalosan is véget ért a tél, így végre kezdetét vette az az időszak, ami szorosan az ünnepi szezon mellett feszít, játékmegjelenéseket tekintve. Igazából ez nekem azért is öröm, mert mind a telet, mind a nyarat borzasztóan utálom, elvégre előbbi nekem túl hideg, utóbbi túl meleg (tudom, borzasztó, mennyi bajom van), arról nem is beszélve, hogy egyik sem kifejezetten bővelkedik játékmegjelenésekben, ellentétben a tavasszal, ami - mint ahogy azt jelenlegi számunk is mutatja - kifejezetten zsúfoltnak számít. Nem is véletlen a mondás videojátékos körökben: a tavasz az új ősz.

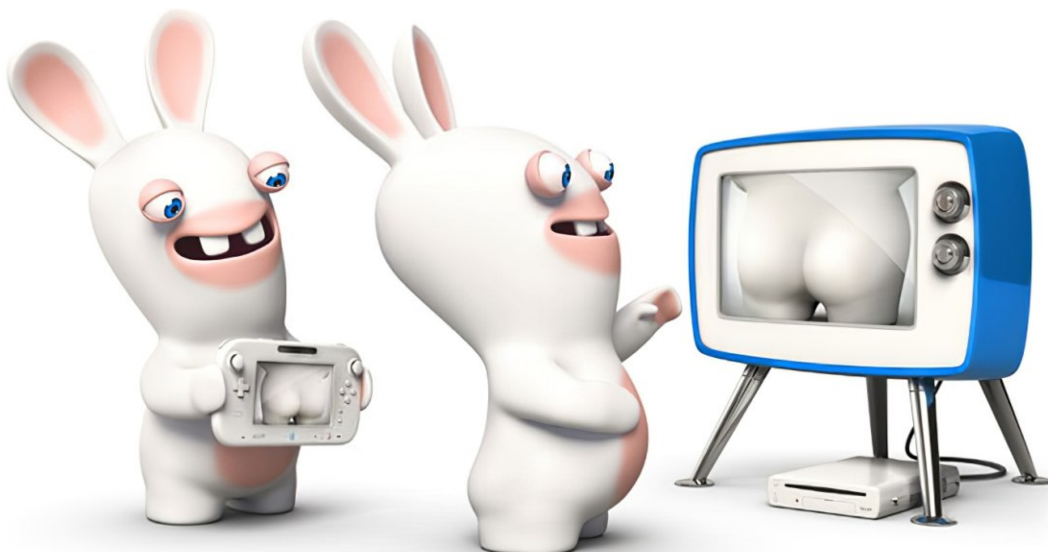
Én magam ezt abszolút éreztem, mivel ebben a hónapban a lapzárta előtti utolsó napokban halálra teszteltem magam, és három nagy címet is kiveséztem: járt nálam Kratos, a God of War Ascensionnel, Raiden szétszabdalt mindent a Metal Gear Risingban, és Narutóék is nindzsaháborúztak nálam az Ultimate Ninja Storm 3-ban. Persze a magazin többi írója sem unatkozott, JediEco például miután bemutatta Venomot a képregények szerelmeseinek, ujjongva tesztelte a megújult Tomb Raider-t, valamint úgy tudom kissé kevesebb lelkesedéssel a Crysis 3-at is.

Gyuricza Péterünk jelenleg lengyel földeken jár, ahol a lengyel-magyar barátság macskaköves sétálóutcáját építgeti szorgosan, rovatában pedig kedvenc alkotója előtt tiszteleg. Dzsek ismét összeszedte az internet legeldugottabb videojátékos híreit, nem túl barátságos viszonyt alakított ki az új Dreamworks hősökkel, majd a Dragonborn kiegészítőnek köszönhetően újra 20+ órára szippantotta magába a Skyrim.

Eszgé pedig amellett, hogy szokása szerint kibeszélt és művelődött is, szándékosan lebetegedett, hogy a magas láz okozta hallucinációkkal feldobja a Persona 4-gyel való magányos szórakozást. Olvashattok még továbbá a PlayStation 4-ről, amit bemutattak, de valahogy azért úgy csinálták, hogy még nem láthattuk, a Dead Space 3-ról, ami horror is, meg nem is, az új Aliensről, ami a Gearboxé is, meg nem is, őrült nyulakról és gyakorlatilag az égvilágon mindenről, majdhogynem csak nemi betegségekről nem. Végül ismét kaptunk tőletek bőséggel levelet a Konzoltációba, ahol JediEcoval szokásunk szerint próbára tesszük a nyomdafesték tűréshatárát.

Hát ez a márciusi Konzol Magazin felhozatal, reméljük elnyeri tetszéseteket. De ne is fecséreljetek több időt az én sületlenségeimre, inkább vágjatok bele a Magazinba, elvégre bőven van min átrágnotok magatokat. Jó olvasást, játékot, de azért ne feledjétek el kihasználni a jó időt is, és mozduljatok kicsit ki. Áh, nem, csak vicceltem, ennyi játék mellett kár erre időt pazarolni! :)

*rolmanus*



## HÍREK



## BEMUTATÓ



## ELŐZETESEK



## TESZTJEINK











Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál a véleményünkhöz?
**MEGTEHETED! www.konzol.eu**





## ROVATAINK





# Csiripelnek a madarak

***Csiripelnek bizony: ha jól fülelünk, meghallhatjuk szonettjeiket a száz emelet magas toronyházak tetejéről… azokról a helyekről, ahol a féltve őrzött következő generációs gépeket tartják elzárva az újságírók, de leginkább a játékosok elől.***
***A Sony már megtette az első lépését: ha úgy tetszik, feltörte az elsőt a hét pecsétből.***

*De mindeközben mit csinál a Microsoft? Mikor lépnek színre, és ami a legfontosabb: mikor tör ki az újabb „háború"?* – ***kérdezhetitek, teljes joggal.***

A Sony ezúttal lépéselőnyre tett szert a PlayStation 4 bejelentésével - erről pár oldallal beljebb részletesebben is olvashattok -, azonban a szakma úgy véli: a Microsoft is rivaldafénybe állítja saját gyermekét, méghozzá hamarosan. Egy áprilisi dátumot emlegetnek a fórumokon, blogbejegyzésekben…
Az időpont – a marketing szempontjából vizsgálva - akár stimmelhetne is, hiszen addigra lecseng majd a jelenleg stagnáló tendenciát mutató hype-vonal, vagyis a redmondiak-nak nyílt terep lesz a médiában.

Lesz bejelentés áprilisban, vagy nem lesz? A választ hamarosan megtudjuk, de ha engem kérdeztek, lesz: muszáj, hogy legyen, különben lemaradnak a srácok.

Az előző mondatot végigolvasva valóban nehéz elképzelni a dolgot, de íme egy link: *http://tinyurl.com/athyqfh* - pötyögjétek be a favorizált böngészőbe, és lássatok csodát!




# Semmit sem érzünk az Erőben…

***Emlékeztek még a tavalyi E3 egyik leglátványosabb játékára, a Star Wars 1313-ra? Úgy gondolom, mindannyiunknak leesett az álla, amikor megláttuk az első gameplay videót a LucasArts gondozásában készülő új stuffból - még annak ellenére is, hogy az 1313 kispadra küldte a Jediket.***

***Viszont, az expó óta eltelt majd' egy év és néhány fejlesztői videónaplón kívül (amikbe jószerivel ugyanazokat a jeleneteket pakolták, amelyekkel az E3-on robbantottak) alig jött új infó a játékról: vajon miért?***

A Kotakunak a Star Wars 1313-at fejlesztő LucasArts stúdió sajtómegbízottja azt nyilatkozta: „a fejlesztést nem állítottuk le".

Ezzel nem mondtál sokat öreg! Az rendben van, hogy dolgoztok a projekten, de ebből a kijelentésből az nem derül ki, hogy hányan, illetve milyen munkatempóban!
Mindezek ellenére az ígért 2013-as megjelenést egyelőre biztosnak *mondják*, de… mindenesetre furcsa, hogy a Star Wars 1313 azóta nem kapott sajtómegjelenést, amióta a Disney felvásárolta a jogokat. Reméljük nem futott zsákutcába a projekt, mert igencsak elkélne egy normális Star Wars játék… Ár és megjelenés? Előbbiről még semmi hír, utóbbit a második negyedévre datálják, egyelőre az amerikai és kanadai piacokon.



# Te is az elsők között leszel?!



***Elkezdődött: a Sony-val indult, és ahogyan már fentebb említettük, valószínűleg a Microsoft is hamarosan csatlakozik a (videojátékos) világot újra felforgató nagybetűs Generációváltáshoz.***
***Az NPD Group máris elkészítette első, hivatalos statisztikáját arról, hányan fogják megvásárolni az új gépeket, megjelenésük napján.***

Az adatok szerint a játékosok „kemény magjának" 29%- a fog a boltok előtt toporogni, hogy spórolt pénzüket a kasszáknál hagyva azonnal megízlelhessék az új generációs gépek okozta mámort.
Sokat mondó százalékos statisztika ez, azonban ha figyelembe vesszük, hogy az NPD Group kiket kérdezett meg… nos, picivel árnyaltabb lesz a kép.
Ugyanis ez a 29 százalék 887 amerikai állampolgár válaszaiból született, akik elmúltak 9! évesek és naponta legalább öt órát töltenek a gép előtt. 9 évesek… biztos, hogy ők fognak sorban állni az áruházaknál, igen, teljesen valószínű.

De ha már itt tartunk: Ti mikor szerzitek majd be az új konzolokat?

# Kilépve a videojátékok bűvköréből…



***„Igen, eleinte csak videojátékokat készítettünk, de az évek folyamán az Xbox - köszönhetően leginkább a Kinect-nek - részese lett a család életének: életkortól függetlenül bárki találhat magának olyan szoftvert, amellyel szívesen kikapcsolódik. Úgy gondolom, ez egy hatalmas eredmény, de ennyi nekünk nem elég" – mondta el a frissen megalakult Xbox Interactive Entertainment Studio elnöke, Yusuf Mehdi.***

*Xbox Interactive Entertainment Studio? Az meg mi akar lenni?* – a kérdés jogos, a választ pedig Yusuf Mehdi-től várhatjuk. Az úriember több televízió-társaságnál is dolgozott már és szavai szerint mindig is zavarta az interaktivitás hiánya az egyes műsorok esetében. „Mennyivel másabb élmény lenne a televíziózás, ha a néző közvetlenül is befolyásolni tudná az eseményeket" – mondta el egy interjú alkalmával.

Mehdi – és háta mögött a Microsoft szerint is az Xbox segítségével már mindez lehetséges is, hiszen a statisztikák szerint világszerte 76 millió masinát és 24 millió Kinectet értékesítettek már. „Új távlatok nyílhatnak a szórakoztatóiparban"

Valóban lehetséges lenne? Kinect vezérelt tv-adás? Ha bejön dolog, tényleg forradalom következik…

# LEÉPÍTÉSEK A VALVE-NÉL

***25 dolgozót engedtek el a Steam szolgáltatást és a Half-Life sorozatot is jegyző vállalattól, a Valve-től.***

A sajtónyilatkozatok megoszlanak az elbocsátásokat illetően, mindenestre a Valve első embere, Gabe Newell kijelentette: a létszámleépítés nem érinti a jelenleg futó projekteket.

Ennek ellenére, néhány nappal a hír megjelenése után lemondott Jason Holtman, a Valve üzleti igazgatója.

Jeri Ellsworth pedig - aki a Steam Box felhasználói felületén dolgozik éppen - azt írta Twitterén, hogy túl nagy rajta a nyomás.

Mi történik a Valve-nél?
Az információk érdekesek, az események találgatásokra adnak okot, ám úgy tűnik, a céget még ez sem tudja kizökkenteni a ritmusból: a Fringe sci-fi sorozat „apja" J.J. Abrams nemrég partneri szerződést kötött a Valve-vel és a pletykák szerint valami nagy dobáson dolgoznak…






# Azok a csodálatos nők és férfiak

***Mini-rovatunk ebben a hónapban újra jelentkezik, és hát ki mást is választhattunk volna ezúttal, mint a megfiatalodott régészlányt, Croft kisasszonyt!***

Lara Croft él és virul, köszöni szépen, nagyon jól van, sőt, még soha nem láttuk őt ennyire bombasztikus formában: legalábbis, ami az új Tomb Raider *játékmenetét* illeti…
A szexi és marcona főhősnő szemmel láthatólag más nő, mint akit a korábbi években megismerhettünk.: egy esendő, fiatal lányt láthatunk viszont a televízió képernyőjén, aki igazság szerint ebben a kalandban teljesedik ki azzá, akit megkedveltünk.

Azonban kár tagadni, jó húzás volt a fejlesztők részéről az, hogy kicsit átszabták Lara-t kívülről, belülről: már kezdett unalmassá, megszokottá válni a karaktere.
Azonban ezzel az új irányvonallal egyszersmind a játékosokhoz is közelebb hozták a főszereplőt, sőt, olyanokat is a szoftver elé ültetett, aki korábban messze elkerülte a kisasszony kalandjait.

Hölgyeim és uraim: íme, Lara Croft új arca! Nektek hogy tetszik?

*Dzsek*

*Tudtad, hogy a Konzol Magazinban tesztek, bemutatók és rovatok szerepelnek?*

# A Venom-dosszié

Néhány nappal ezelőtt Marc Webb, aki a legutóbbi Pókember-filmet követte el, a Twitteren osztott meg egy sejtelmes forgatási képet a folytatásból, melyen egy orvosi széf/szekrény látható, valószínűsíthetően az Oscorp épületében. No, már most, aki kicsit tájékozott az Ultimate Pókember világában (Újvilág - ugye, ezt már egyszer letárgyaltuk), a fotóról rögtön Venom karakterére asszociálhat (lásd a képet lejjebb). Rajongói oldalakon máris megindult a találgatás, hogy akkor most ki is lesz a következő film főgenyája, és egyesek máris a legbecsesebb szervüket rá mernék tenni, hogy Pókember legkedveltebb ősellensége lesz az. Szakítva a hagyományokkal, most azért sem egy „hőst" (hero) választottam kivesézésre, hanem egy „főgonoszt" (villain); bár tulajdonképpen ez a terminus technicus már nem is illik annyira Venom karakterére.

Igazából már többféle Venomról beszélhetünk, több gazdája is volt már a „fekete ruhának", ám kezdjük a legelején. Mikor Pókember belecsöppent a Titkos Háborúba (egy mindenható lény, a Túlontúli, összeszedett egy csapatnyi hőst és gonoszt, majd ledobta egy bolygóra őket, hogy akkor ‚mostan háborúzzatok egymással és a győztes jutalmat kap), ott szedett össze egy fura „ruhát", mely gondolatainak engedelmeskedve, tetszés szerint változtatta méretét, színét, és készülék nélkül lőtt hálót. Ez volt az a bizonyos fekete pókruha, amelyben egy ideig Parker űzte az ipart. A Földre hazatérve viszont kiderült (Reed Richards által), hogy ez nem egy „ruha", hanem egy szimbióta, magyarul parazita élőlény. Parker ekkor szeretett volna megválni tőle, de a lény erről másképp gondolkozott és nem akarta elereszteni gazdatestét. Szerencsére ez az élőlény érzékeny a hanghullámokra, ezért sikerült mégis lefejteni Pókemberről, aztán el is zárták keményen a Fantasztikus Négyes főhadiszállásán. Csak hát, ahogy az lenni szokott, nincs olyan börtön, ahonnan ne lehetne megszökni, így a fekete szimbióta is meglépett.

Eddie Brock újságíróként dolgozott, és éppen leleplező cikket írt egy sorozatgyilkosról, amiről Pókember tevékenységének köszönhetően kiderült, hogy kacsa az egész, ezért kirúgták munkahelyéről és szakmailag is eláshatta magát. Miután az életét tönkrementnek tekintette (melyért Pókit hibáztatta), az öngyilkosság felé fordult, de ekkor talált rá a szimbióta, akinek megtetszett a Pókember iránti gyűlölete és őt választotta újabb hordozójának, akivel eggyé is vált részben. Brock és a parazita „kapcsolatából" született meg Venom, akinek debütálása a *The Amazing Spider-Man* 299-ik számában látható David Michelinie-nek és Todd McFarlane-nek köszönhető (1988. április). Képességügyileg majdnem ugyanazt tudja, mint Pókember, csak erősebb és nincs pókösztöne, viszont egyfajta skizo-viselkedése van a szimbióta miatt és picurkát erőszakos jellem. Igazából azért is szerette meg gyorsan a közönség, mivel ő amolyan Anti-Pókember, vagy mondhatnánk úgy is, hogy ő Póki méltó ellenfele, nemezise.

Mivel a szimbiótának köszönhetően Brock kapott Parker emlékeiből is, ezáltal alteregóját ismerve, nem egyszer követett el galád dolgokat Pókember szeretteivel, a pszichozsarolást pedig már felsőfokon űzte.

Egymással folytatott küzdelmük igencsak hosszúra nyúlt, mígnem az 1993-as *Maximum Carnage* (volt ilyen SNES-es játék is, ami egyébként bitang jó) történet keretében Venom félreteszi a Pókember iránti gyűlöletét és segítőtársként veszi fel a harcot a pszichopata-gyilkológép Cletus Kasady, alias, Vérontó (Carnage) ellen. Innentől már Brockban is megjelent az a vágy, hogy ártatlanokon segítsen, még akkor is, ha a gyűlölt Póki mellett kell tevékenykednie, és miután a hálószövő megmentette Brock ex-feleségét, békét kötöttek. Ebben az évben Venom saját képregényt kapott, és az első szám *Venom: Lethal Protector* néven jelent meg.

Több-kevesebb sikerrel futott a képregény, menetelése '93-tól egészen '98-ig tartott, majd hosszabb szünet után 2003-ban újraindították, akkor egy évig dübörgött, és nemrégiben 2011-ben ismét elindult, ami (még) a mai napig fut. Amit már említettem, nem csak egy gazdája volt a szimbióta ruhának.







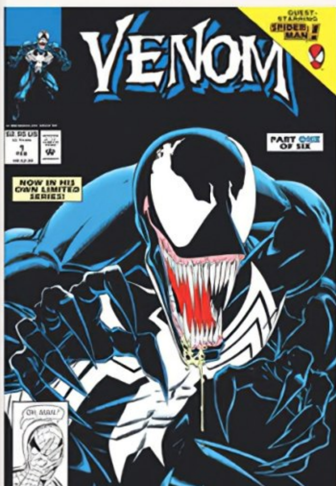








Történt ugyanis (*Sensational Spider-Man* vol. 2, 39-es szám - 2007. augusztus), hogy Brocknál rákot diagnosztizáltak, így hogy utolsó napjait nyugodtan tölthesse, aukcióra bocsájtotta a „fekete ruhát", amit egy maffiafőnök vásárolt meg a fiának.
Így a következő Venom Angelo Fortunato lett, aki be akarta bizonyítani, hogy most ő lett a faszacsávó, ezért Pókemberre támadt, viszont a szimbióta nem találta őt méltó „társnak". A harc után, menekülés közben elhagyta a srácot, ami Angelonak egy hatalmas pofára esést jelentett a betonon (igen, meghalt). Viszont a Venom-szimbióta nem sokáig flangált tétlenül, és új gazdatestének Mac Gargan-t választotta, akit esetleg Skorpió néven ismerhettek még. Kettőjük találkozásából (*Marvel Knights: Spider-Man* 10. szám) született meg Venom harmadik inkarnációja, és mivel Gargan eleve rendelkezett már szupererővel, amihez hozzáadódtak a szimbióta által nyújtott pókemberes képességek, eléggé veszélyes formula lett ebből a „csapatból". Bár Gargan nem gyűlölte annyira Pókit, mint Brock, a szimbióta mégsem hagyta el, mivel őt könnyebben tudta befolyásolni.
Újdonsült képességeinek köszönhetően, Gargan idővel a Dark Avengers tagja lett, majd az Asgard elleni invázióban erővel megfosztották a szimbiótától, börtönbe zárták, és itt ért véget pályafutása Venomként.
És hogy most jelenleg ki viseli a fekete ruhát, ki az új Venom? Nem más, mint Flash Thompson, Peter Parker volt iskolatársa a gimnáziumból (aki folyamatosan verte Petert, aztán barátok lettek). Flash veteránként tért haza az iraki háborúból, ahol elvesztette mindkét lábát, majd a kormány felajánlotta neki, hogy legyen ő a szimbióta új hordozója és különleges ügynökként szolgálja a hazáját (*The Amazing Spider-Man* #654.1 - 2011. február). A parazita segítségével sikerült visszanövesztenie mindkét lábát, valamint előírás szerint nem hordhatja a ruhát 48 óránál tovább, nehogy elveszítse a kontrolt felette. Felszerelésként kapott még egy multifunkcionális puskát/pisztolyt (pikk-pakk átalakítható egyikből a másikba) és még egy biztonsági kapcsolóval is felszerelték az új Venomot, hogy legyen mivel megfékezni, ha totál elszabadulna. Flash idővel csatlakozott a Secret Avengers-hez, ahol már Agent Venom fedőnéven tevékenykedik.
Az eddigiek mind a 616-os univerzum eseményei voltak. Még kitérhetnénk Brock további eseményeire, hogy kigyógyult a rákból, aztán csak maradt még a vérsejtjeiben szimbiótás cucc, és egy új fehér alapon fekete cumó produkálódott ki belőle, ami által ő lett Anti-Venom; majd ettől is megszabadult, utána pedig egy másik szimbiótát használva ő lett Toxin (piros alapon fekete ruha), de most már térjünk át az Ultimate világra. Ebben a síkban a fekete ruha nem egy földönkívüli élősködő életformaként lett kitalálva, hanem Peter faterja valamint Eddie apja alkották meg ezt a fekete szmötyit, a rák ellenszereként. Ez az intelligens massza genetikailag lett előállítva, hogy kapcsolódjon rá a betegre, majd annak DNS-ét felhasználva óvja meg a szervezetet minden betegségtől. Miután Eddie rátalált az öregek felfedezésére, megmutatta Peternek (ezt ábrázolja a szekrényes kép), aki véletlenül magára borította azt, majd teljesen belepte a fekete cucc.
A massza Pókember képességeit felerősítette, golyóálló lett, de hamar ráeszmélt, hogy a szmötyi mérhetetlen agressziót generál. Eddie úgy érezte, hogy Parker ellopta az ő hagyatékát, így azt visszakövetelte, de Peter megsemmisítette.
Viszont megmaradt egy második minta, amit Eddie saját magán használt fel, azonban ő belőle egy vérszomjas szörny lett, vagyis Venom. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az Ultimate Spider-Man-t jegyző Brian Michael Bendis, soha nem kedvelte Venom figuráját, nem is akarta létrehozni ebben a világban, de aztán engednie kellett a rajongói nyomásnak, ezért lett aztán itt is. Viszont pontosan ezért a karakter eléggé hanyagolt lett és nem igazán sikeredtek érdekes történetek (max. a Gwen Stacy - Carnage vonal): időként felbukkant Venom, elkapták, lecsukták, megszökött, ecetera. Most az új afro-amerikai Pókember, Miles Morales, életében is felbukkant Venom, de sok vizet nem zavart.



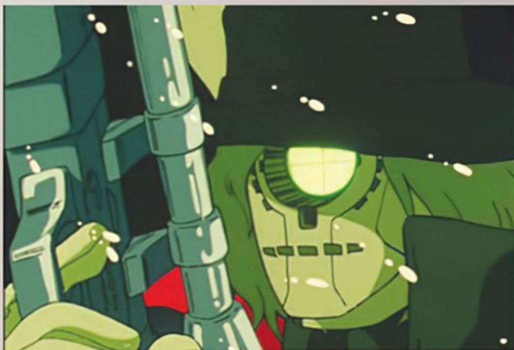






A harmadik Pókember-filmben már szintén láthattunk egy Venomot. Igazából kicsit összekuszált verzió lett belőle, többnyire a 616-os verzióra támaszkodtak, de keveredik némi filmes gagyisággal: a szimbióta egy üstökösön érkezik, a filmbeli Eddie egy pancser, valamint a ruha hatása Parkerre egyszerűen kész röhej. Nem is szerették a rajongók. Akkoriban volt szó egy különálló Venom-filmről, amit eme opusz miatt elkaszáltak, viszont nemrégiben újra felbukkant a téma, és hát majd meglássuk, hogy a bevezetőben említett képpel mennyire vezették meg a népet. Én szeretnék egy tökös, ízig-vérig kemény Venomot látni a mozivásznon, mert ő egy igazán erős karakter (nem csak fizikailag), akit egyben szeretni és gyűlölni is lehet.

*JediEco*







**Most, hogy itt a március, már egy ideje mindenkinek új félév indult meg, az egyetemisták pedig túlélték egy újabb vizsgaidőszakot, szerintem bele is csapok a lecsóba, s egy kicsit komolyabb művet veszek elő, aminek története a mai napig folytatódik.**

**Éppen ezért rendhagyó módon most nem konkrét művet, hanem franchise-t veszek ki. Miután a terveket átdolgozó alkotó most január 25-én töltötte be a 74. életévét, így jöjjön az egyik legrégibb munkája, ami átível hosszú-hosszú évtizedeken át. Váltsatok jegyet, mert most felszállunk a Galaktikus Express 999-es járatra!**

A Galaxy Express 999 először 1977-ben jelent meg mangaként a Shounen Big Comic magazinban. A teljes sorozat 21 kötetet számlált, azonban több részletre bonthatjuk. Az alaptörténet 12 kötetet számlál, ami '77 és '81 közt jelent meg.
1978-ban megnyerte a Shogakukan Manga-díjat, az anime változat pedig '81-ben az Animage Anime Grand Prix díját.
A történetet Miyazawa Kenji Night on the Galactic Railroad című regénye ihlette meg, azonban az űrgőzösön és a hosszú utazáson kívül más hasonlóságot nem nagyon vélhetünk felfedezni.

**A sorozat**

A 2500-as évekre az emberiség technológiai fejlettsége odáig fajult, hogy hihetetlen élessé váltak a társadalmi különbségek, jóformán eltűnt a középréteg.
A hatalmas megalopoliszok legalján élő szegények a harmadik világot megszégyenítő szegénységben és koszban élnek, miközben a gazdagok és a tehetősek által kidobott hulladékok közt kutatnak.
Nekik semmijük sincs, farkastörvények uralkodnak köztük is. A gazdagok és a tehetősebbek viszont elnyerve az örök élet lehetőségét, mechanikus testben élnek, emberi tudatukkal géptestekben.
Olykor pedig saját szórakoztatásukra élő emberekre vadásznak…

Ebben a világban él a 12 éves Tetsuro, aki anyjával Megalopoliszba igyekszik annak reményében, hogy szereznek annyi pénzt, hogy jegyet tudjanak váltani a 999-es Galaktikus Expresszre, s akkor álmaik válhatnak valóra. Tetsuro minden vágya, hogy eljusson arra a bolygóra, ahol ingyen kibernetizálják a testét, s úgy tudja eltartani az édesanyját. Azonban Mecha gróf vadászcsapata meglepi őket, s megölik Tetsuro anyját, a fiúnak pedig sikerül elmenekülnie, azonban majdnem halálra fagy. Egy titokzatos és gyönyörű fiatal nőnél ébred, Maetelnél, aki felajánl egy bérletet a fiú álomvonatára, azzal a feltétellel, hogy ő is vele tarthat.
A fiú elfogadja, de előbb még kegyetlen bosszút áll anyja gyilkosain, hogy ne legyen oka többé visszatérni a Földre.

Így veszi kezdetét utazásuk át a Naprendszeren és át a galaxison, egyenesen az Androméda felé…

**Melléktörténetek**

Eléggé szerteágazó a mű, mivel olyan ikonikus szereplők térnek vissza rendszeresen, akiket már bemutattam (Harlock kapitány, Emeraldas). Az ő történeteikkel együtt egy hatalmas halmazt kapnánk, így szorítkozzunk csak Maetel történetére.

A sorozat mellé megjelent 4 darab mozifilm és 3 speciál, valamint több apró bemutató és reklámanyag. Ez utóbbiak javáról lehetőségem szerint nem emelnék szót – teljességgel beszerezhetetlenek az internet forgatagában és nem is adták ki őket.
Érdekességként megemlítendő, hogy az egyik ilyen bemutató csillagászati témában kis szerencsével egy japánbeli planetárium műsorán még megtekinthető.

Maetel előtörténete, a *Maetel Legend* (2000-2001) elmeséli az ő és ikertestvérének, Emeraldasnak a fiatalkorát, hogyan szakadtak el anyjuktól, La Andromeda Prometheum királynőtől, miként szöktek meg a kibernetizált bolygóról.
Ennek a történetnek valamelyest újramesélése a *Space Symphony Maetel* (2004-2005), azonban több eleme inkább a Maetel Legend és a Galaxy Express 999 közé tehető, legfőképpen az a momentum, amikor Maetel már végleg feladja a reményt, hogy meggyőzze anyját céljainak helytelenségéről és végleg testvére és annak barátja, Harlock oldalára áll, akik az univerzumot védelmezik a gépseregtől.

A Galaktikus Védelmi Erők történetét mesélik el a *The Galaxy Railways* sorozatok (2003-2004 és 2006-2007), aminek a feladata a Galaktikus Vasúttársaság vonalainak és utasainak a védelme.
Ez már teljesen új elem a történetben, Maetelnek viszonylag kevés szerepe van ezekben a sorozatokban, viszont a világképhez mindenképp remek adalékul szolgál ez a két sorozat a külön részével együtt.

A 113 részes sorozat alternatív elmesélése a 2 órás mozifilm 1979-ből, a sorozatot nagy vonalakban követi, viszont több új információt is kapunk az új koncepció által.
A sorozat míg arra fektette a hangsúlyt, hogy bemutassa a világot, mivé is lett, hanyagolva a főtörténetet, addig a mozi kifejezetten erre támaszkodik.
Megismerjük Maetel valós származását, a Titán öregasszonyának kilétét, aki a legendás Cosmo Dragoon pisztolyok egyikét adta a fiúnak és a szinte szimbólummá vált kalapot és köpenyt.

Akit kevésbé érdekel a világ sorsa, s inkább a történetre kíváncsi, annak érdemes ezt a változatot választania. Ennek a mozifilmnek a folytatása az 1981-es *Adieu Galaxy Express 999*, ami a sorozat után játszódik, és további titkok derülnek ki Maetel múltjáról, de nem utolsó sorban Tetsuroéról is.
Korábban úgy tűnt, hogy ezzel le is zárták a Galaxy Express 999 történetszálát, azonban az 1998-ban elkészített *Eternal Fantasy* mozifilm ezt megbolygatta, ami a két mozifilm, vagy ha jobban tetszik, a sorozat és az 1981-es film közé illeszkedik – azonban nem egyéb, mint az újított manga promóciója, amiből viszont keveset dolgoz fel.













A külön részek közül az első a *Can you live like a warrior?*, amit 1979-ben sugároztak a tévék és a sorozat 12-13. részének újramesélése, ahol a Galaxy Express 999-es járata egy olyan bolygóra érkezik, ahol egy vihar kővé dermesztette az embereket. Itt ismerkedik össze egy katonával, aki kifosztja, hogy a bérlettel ne csak elmenekülhessen a bolygóról, hanem megtalálhassa a gyógyírt kővé dermedt szerelmének felébresztésére is.

A második külön részt 1980-ban sugározták *Eternal Traveller Emeraldas* címen, ami a sorozat 22. részét regéli el másként.
Emeraldas hajója megtámadja a vonatot és egy sivatagos bolygón kényszeríti leszállásra, majd kardpárbajra hívja ki testvérét.
Azonban a valóság szörnyűbb, mint az elsőre látszik…

Ugyanebben az évben rövid mozifilmként látta meg a napvilágot a *Claire of the Glass* alcímre hallgató külön rész, ami a sorozat 3. részét egészíti ki, jobban bemutatva az üvegkristályos mechanikus testbe zárt lányt és annak történetét.
A kisfilm szerepe nem más, mint meghazudtolni a robotizáltakról alkotott véleményünket a Leijiverzum világképében.

A harmadik TV-ben sugárzott külön rész is folyó évben került bemutatásra *Can You Love Like a Mother?!!* címen, a sorozat 51. és 52. részének újraértelmezése.
A korábbi részekhez képest ez már jóval hosszabb (1,5 órás) darab, viszont jobban kibontja az eredeti történetet.

**Utóhangok és a világ**

Talán mondani sem kell, hogy Japánban ikonikus sorozatról és franchise-ról van szó, amit mi sem példáz szebben, hogy Tsuruga városában a Galaxy Express 999 és a Space Battleship Yamato karaktereinek bronzszobrait avatták pár éve szerte a városban, életnagyságban. Az elmúlt évtizedben a sorozatot és a külön részeket kiadták DVD-n, a mozikat pedig Blu-ray lemezen is. Azonban ennyiben nem fújt ki a franchise, hiszen kis szerencsével a japán webshopokban találhatunk figurákat a szereplőkkel, de sajnos elég ritkák (és ebből kifolyólag drágák is).

Érdemes még megemlítenem, hogy az évtizedben várhatóan valamikor lesz egy élőszereplős film is, de pontosabb információk még nincsenek róla. A legutóbbi is tavaly év elején volt, hogy befejezték a castingot, mivel nem találtak Emeraldas és Harlock kapitány szerepére megfelelő színészt.
Azóta bősz hallgatás lengi körbe a projektet, amit a Leijiverzum rajongói egyre türelmetlenebbül bírnak, ahogy több már bejelentett, de továbbiakban meg nem erősített animét is (pl. *Zero Desigze* és a télre ígért, azonban elmaradt *Space Pirate Captain Harlock* CGI-mozifilm).

De ennyivel nem áll meg a tengeri határoknál a dolog: az Egyesült Államokban is megjelentek a franchise darabjai (a különleges célú darabokat leszámítva), de kevés kapott tényleges kiadványt ezekből (a külön részek például egyáltalán nem jelentek meg VHS-en és lemezen, annak ellenére hogy 1986-ban készült hozzájuk szinkron a Harmony Gold jóvoltából).
A tévében a Hulu adta, viszont a licenc jogát a Crunchyroll és a Funimation Entertainment tartja magánál, akiknek oldalán angol felirattal elérhetőek a sorozat részei.
A mangákat is kiadták, a Viz próbálkozott a mangák megjelentetésével, azonban sokra nem mentek, az eredeti mangasorozat továbbra is várja az angol fordítás elkészültét.

**Vélemény**

A Rin Tarou rendezte sorozat nekem nagy kedvencem, bár még a történet elején járok, mivel nem könnyű megemészteni a sorozatot. Nem is a szimbolikáját, mert olyanról nem igen beszélhetünk, hanem a világképet nehéz összerakni, hogy az eredeti szerző miként is vélekedik. A Claire of the Glass film például felborította azt, amit a Maetel Legend alapján leszűrhettünk magunknak, miszerint az a gépesített emberek a kegyetlenek és a lelketlenek és Leiji az érzelmeket a lélek létéhez köti.
Ugyanakkor, míg a robotemberek a sorozatban az élők irtására törekednek és pár mellékszereplőt leszámítva ez mindig így van, ne higgyük azt, hogy az emberek különbek.
A fajtánk is lecsúszott, hogy a legnagyobb nélkülözés közepette se képesek mindig önzetlenül cselekedni vagy a bajban szinte mindig rendre önös érdekből cselekednek.
Ezt a kettőséget viszont a sorozat nagyon jól ábrázolja, rengeteget mesélve világunkról, nem ritkán olyan problémát érintve, amelyek ma is aktuálisak, vagy aktuálisabbak, mint korábban – némelyikre talán azt is lehetne mondani, hogy örökletes gond.

Aki bele kívánna kóstolni ebbe, annak elsősorban a mozifilmeket ajánlanám kezdésnek, aztán vegye elő a sorozatot.
Bár sok azonosságot fogtok találni köztük, de a Toei Animations által készített töltelékepizódokért, amelyek folyamatosan tágítják a világot érdemes megnézni.
Másodsorban nem egy olyan science-fictiont kapunk, ahol a látvány a lényeg meg a harcok és a szuperfegyverek.
Sokkal többet fektetnek a drámaiságra, s erre azt lehetne mondani, hogy sikerrel.

*Gyuricza Péter*





See The Future

# PlayStation Meeting 2013 – Bemutatkozott a PlayStation 4

Már hetekkel 2013. február 20-a előtt sejteni lehetett, hogy a Sony Computer Entertainment valamiféle nagyobb volumenű bejelentésre – bejelentésekre? – készül egy amerikai PlayStation témájú rendezvényen, majd a jeles dátum előtt napokkal korábban arról lett hangos a gémer-sajtó, hogy megeshet a következő asztali PlayStation konzol leleplezése is.
Azt azonban senki sem tudta pontosan, milyen irányba indul el a Sony következő konzoljával, ami már csak azért is nagy dolog, mert a japán kiadónak korábban szinte soha nem sikerült ennyire ügyesen lepel alatt tartani meglepetéseit.
A korábbi konzolgenerációknál minden esetben tudni lehetett, hogy az újonnan megjelenő gép, ha másban nem is, de teljesítményében mindenképpen tényleg egy generációval minőségibb megjelenítést – egyszerűbben fogalmazva: grafikát – varázsol majd a televíziók képernyőjére. Egyre szebbek lettek a játékok, egyre finomabbak a figurák és objektumok, egyre jobbá vált a felbontás. A látvány ily mértékű fejlődése azonban sok-sok game esetében nem járt együtt a játékélmény megfelelő, igazodó léptékű gazdagodásával. Így az aktuális konzolgenerációnál – PS3, X360, Wii – végül eljutottunk oda, hogy nagyon sok player rádöbbent: valószínűleg a következő fordulóban valami mással – mással IS – kell előrukkolnia a konzolgyártóknak, nem pedig egy „nesztek, itt a dupla akkora felbontás, aszt' annyi" feliratú, légnemű anyaggal felfújt lufival, valós tartalom nélkül.
Nos, a Sony Computer Entertainment mérnökei, dizájnerei és PR-szakemberei tisztában voltak a felhasználói és fejlesztői elvárásokkal, a megtörtént tényekkel, valamint tanultak a PS3 életciklusa során elkövetett hibás döntéseikből. Magyar idő szerint február 21-re virradóra kezdetét vette a **PlayStation Meeting 2013** nevű rendezvény New York városában, ahol az SCE bejelentette **PlayStation 4 (PS4)** nevű új konzolját!



Az eseményen a Sony rendhagyó módon nem a konzol külsejét mutatta be, hanem egyértelműen az új gép előremutató funkcióira helyezte a hangsúlyt.
Magát a hardvert egyelőre nem is villantották: az első nyilatkozatok ezzel kapcsolatban arról szóltak, hogy nem a gép formája számít, hanem a tudása, később persze kiderült az is, hogy a PS4 „dobozát" még nem véglegesítették, a konzol jelen pillanatban sem nyerte még el végleges formáját. A döntés ügyes húzás: a nyári E3 2103 show-ra is kellett maradnia valami izgalmas meglepetésnek.
Technikai paramétereit vizsgálva a PS4 egy jelenleg abszolút csúcsnak számító asztali számítógép tudásával rendelkezik.
Természetesen figyelembe kell venni, hogy a konzolos architektúra sok szempontból „rendszergazdaságosabb", mint a PC-s, így jó pár évig nem kell aggódnunk az esetleges avulás miatt. A PS4 lelkét egy az AMD által készített ultramodern processzor (APU) alkotja, mely a gyártó szerint a valaha készült legjobb, legmodernebb vezérlő egységük.

CPU: x86-64 AMD „Jaguar" 8 magos APU
GPU: 1.84 TFLOPS AMD Radeon
Memória: GDDR5 8GB
Meghajtó: Blu-ray, DVD
HDD: Beépített (?GB)
I/O: USB 3.0
AV: HDMI, optikai, Analog-AV

Nem véletlenül került említésre a PC-s környezet. A PS3-at igen sok kritika érte problémásabb fejleszthetőségéről, mely abból adódott, hogy a Cell processzor lehetőségeinek kihasználása sok PC-n edződött fejlesztőnek problémát okozott.
Az SCE ezt orvosolta a PS4 „programozó





barát" módon kialakított architektúrájával, melynek köszönhetően az új konzolra sokkal egyszerűebb lesz majd minőségi játékokat készíteni, mint a PS3-ra.
A leggyakrabban PC-n készített multiplatform címek ezáltal egyszerűebben és gyorsabban ültethetők át PS4-re, sőt, sok esetben alapállapotban a Sony konzolján lehet majd végezni a fejlesztést.
Hogy mi várható a PS4-től? Egy biztos: valószínűleg nem lesz akkora grafikai ugrás a PS3 és PS4 szoftverek között, mint a PS2-PS3 játékoknál volt a HD felbontásba lépés miatt. Sokáig biztosan marad a 1080p-s Full-HD grafika, tehát egyelőre új, sokmilliós televíziót nem kell majd vásárolnunk, azonban a nagyfelbontás mellé a folyamatos, 60fps képfrissítés garantált lehet. Gazdagabb lesz a környezet, finomabb és teltebb lesz a kép összessége, több lesz a képernyőn látható objektum és karakter, a látvány összességét a konzol könnyebben varázsolja a képernyőre. Jelen állás szerint a PS4 támogatja majd a vadonatúj 4K-s felbontást (mely a 1080p négyszerese), de nem a játékoknál, csak a filmeknél. Ez persze az évek múlásával biztosan változik: pár kisebb PlayStation Network cím azért megvillantja majd ezt a technikai bravúrt is.

A konzol formáját ugyan nem, de az új kontrollert megismerhettük a rendezvényen. A DualShock 4 a DS3 örökségét viszi tovább, azaz nem kell majd valami teljesen új irányítási formát megszokniuk a megszállott PlayStation gémereknek, viszont több fronton is jelentős előrelépés történt.
A DS4 talán még ergonómikusabb formát képvisel, mint a DS3. Súlya 210 gramm. Markolata csúszásgátló felületet kapott, L2/R2 ravaszgombjai homorúak a jobb kezelhetőség érdekében. Analóg karjainak gombái tetején bemélyedés található, a kényelmesebb hüvelykujj pozíció miatt.
A DS4 középső részén a laptopok beépített vezérlőjéhez hasonló, szabadon programozható „kétujjas", klikkelhető érintőfelület található. Ez különféle gombokat helyettesít (pl. Start és Select), ezen felül pedig a változatos menük „érintőképernyős" kezelésére, valamint játékspecifikus funkciók vezérlésére alkalmas.
A kontroller hátsó részén a PlayStation Move világító gömbjéhez hasonló, színváltoztatós szenzor lapul, mely különféle információk kijelzésére (játékosok megkülönböztetése, in-game adatok kijelzése) szolgál.
A DS4 Sixaxis mozgásérzékelős funkciókkal szerelt, elülső felületén beépített hangszóró és headset csatlakozó található.
Minden PS4-hez mono headset jár, mellyel chat-funkció alkalmazható.

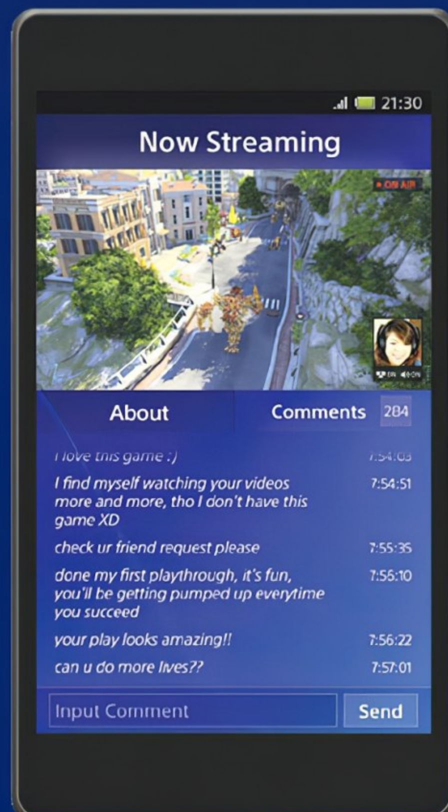


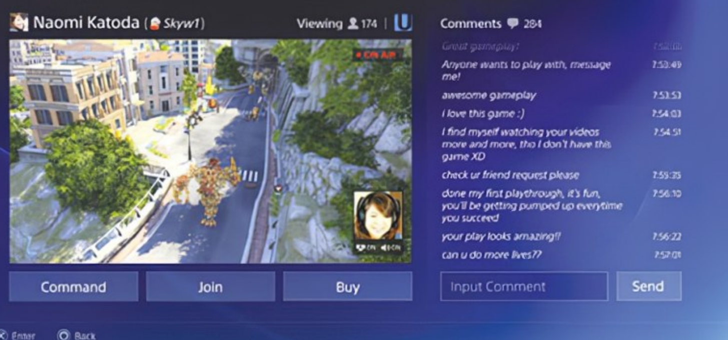

A PlayStation 4 kompatibilis lesz a már meglévő PS Move irányítóval. A konzolhoz vadonatúj, széles látószögű HD-kamera is érkezik (mely alapállapotban látja gyakorlatilag a tévé előtt levő terület teljes egészét), ez a kb. 19cm hosszú, 183 gramm súlyú PlayStation 4 Eye, mely a PS Eye továbbfejlesztett és tuningolt változata. Maximális felbontása 1280x800 pixel. A készülék dupla optikával rendelkezik, ezáltal egy halom új trükköt képes a feldolgozott képpel megoldani.
A PS4Eye felismeri a játékosok arcát, követi kézmozgását, 4 darab beépített hangszórója pedig hang adására és vételére is alkalmas.

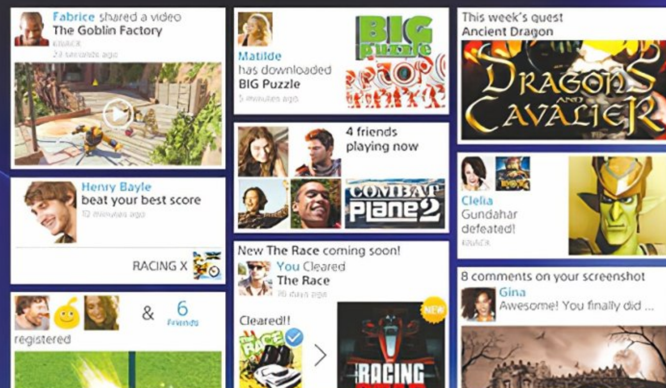
A PS4 legfontosabb újítása a sokrétű „Megosztás" lehetősége. A konzol gyakorlatilag az összes jelenleg használt és igen közkedvelt közösségi funkciót támogatja (YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, Tumblr, Ustream) sőt egy lépéssel tovább is viszi azokat, felhasználóbarát formában, egy felületre gyűjtve. A kontrolleren található Share gomb megnyomásával a következő lehetőségek használhatók ki:
- képek készítése, mentése, online megosztása,
- videók készítése, editálása, mentése, online megosztása,
- játékok és videó tartalmak valós idejű sugározása.

Hogy mit is jelent ez pontosan? Képzeld el, hogy veszel egy vadonatúj szoftvert, melyet meg akarsz mutatni barátaidnak.
A Share funkció segítségével lehetőséged lesz arra, hogy ismerőseid online kapcsolattal saját gépükről nézzék, ahogy játszol, sőt, akár kommentálhatják is a látottakat!
A playerek segíthetik egymást, tanácsokat adhatnak a továbbjutás érdekében, bizonyos játékoknál pedig még arra is lesz opció, hogy „kintről" beavatkozzanak az akcióba, például egy jókor „bedobott" egészségügyi csomaggal. A Share funkció tehát sokkal több lesz PS4-en annál, mint amire jelenleg használjuk a megosztásokat: minden olyan lehetőséget ki tudsz majd használni, melyet PS3-ról eddig nem tehettél meg, vagy csak nagyon körülményesen, más hardverek és kiegészítők beiktatásával.





A Share funkciók azonban még ennél is messzebbre mutatnak. A PS4 különféle mobileszközökkel – tablet, okostelefon, PS Vita – is kommunikál, így a tartalommegosztás ezeken keresztül is üzemel majd!
A PS4 – és az általa támogatott mobileszközök – kapcsán fontos megemlíteni még a PS3-on elindított Remote Play funkció kiteljesedését. Ennek pontos eszköztára és működése egyelőre nem ismert, mindenesetre a PS Vita fontos szerepet kap a PS4 játékok hordozhatóvá tételének kérdésében…

A PS4 további kényelmi funkciói között szerepel a PS Vitáról áthozott szüneteltetés (kiléphetsz a játékokból, más alkalmazásokat indíthatsz el, majd folytathatod az akciót mentés nélkül), valamint az „instant" játék opciója. Ennek keretein belül a PS Store-ból töltött címek azonnal indíthatók, a letöltés a háttérben folyik majd, a játék már a letöltés alatt elindítható. A Sony ígérete szerint minden új cím kipróbálható lesz a PlayStation Network rendszerében! Sokakat érdekel a PS3-PS4 kompatibilitás lehetősége. Jelen állás szerint úgy néz ki, a PS4-en nem lesznek futtathatók a lemezes PS3 szoftverek. Ehelyett az SCE valamiféle online streamelhető megoldáson dolgozik, melyhez a kiadó által megvásárolt Gaikai cég szolgáltatja majd az alapot. A streamelés lényege, hogy a szoftvert nem vásárolod meg, hanem online „kikölcsönzöd", és olyasformán játszod, mintha filmet néznél a neten keresztül.
A PlayStation 4 felhasználói felülete a PS3 XMB-jének újgenerációs változata.
Ez az interfész tudásában és funkcióiban abszolút kapcsolódik az újfajta „Megosztás" által közvetített élményhez: mutatja például, hogy barátaid közül kinek van meg egy adott játék, ők milyen kiegészítőket vettek a programhoz, ki szerzett bennük új trófeákat és ki osztott meg az adott címből tartalmakat, majd azokat kik kommentálták és milyen megjegyzést fűztek a látottakhoz.
Könnyebben és kényelmesebben felfedezhető, hogy ismerőseid mivel játszanak, igény esetén pedig be is csatlakozhatsz nézőként – vagy lehetőség esetén aktív résztevőként – az akciójukba.
A megosztott anyagok és kommentek egy YouTube-szerű felületen böngészhetők.

A nextgen PlayStation esetében sokáig beszédtéma volt a használt játékok kezelése. A PS4 a hírek szerint nem zárja ki a cserebere opcióját, azaz használtan vásárolt szoftverek is futtathatók a gépen.
Nyilván a jelen generációban bevezetett Online Pass rendszere ezután is folytatódik majd valamilyen formában.
A sok online funkció kapcsán felmerült az internet kapcsolat szükségességének fontossága is. Erről a Sony illetékesei azt nyilatkozták, hogy a PS4, bár működésének gerincét jelenti az online hálózat kihasználása, offline módban is működtethető, tehát nem szükséges hozzá a folyamatos online jelenlét!

Összefoglalva az eddig tudható információkat: a Sony Computer Entertainment több fronton indít támadást a nextgen vezető pozíciójának megszerzése érdekében.
A PS4 egy PC-alapú, de konzolos előnyökkel kecsegtető, szupermodern hardver, melynek tervezésénél elsődleges szempont volt a játékfejlesztő stúdiók munkájának megkönnyítése. Technikai paraméterei kiválóak, a játékkészítők eddig kizárólag elragadtatással















nyilatkoztak a konzolról. Ugyanakkor a gép a játékosok modern igényeit is minden dimenzióban igyekszik kiszolgálni, súlyozottan kiemelve a felhasználók által preferált online közösségi funkciók támogatását.

A PS4 a PS3 hibáit orvosolva, minden eddiginél alázatosabban igyekszik megnyerni magának a videojátékosokat, a hardcore és a casual beállítottságú userek kedvére téve. Már most, a gép bejelentésekor jól látszik, hogy a Sony megváltoztatta korábbi üzletpolitikáját és felfogását, mely attitűd egyszerre válhat majd a kiadó és a PlayStation mára rajongóinak hasznára.

A konzol jelen információink szerint 2013 „ünnepi időszakában", azaz év végén debütál. Hogy minden régióban ugyanakkor, vagy területenként eltérő időpontban, annak bejelentésére még pár hónapot úgy tűnik, várnunk kell.

PS4-re jelenleg szinte az összes nagyobb és kisebb kiadó és stúdió fejleszt már játékot. A rendezvényen a következő címeket jelentették be:

**Driveclub – Evolution Studios**

A Driveclub egy olyan online alapokon nyugvó, de offline is játszható autóverseny, melyben a playerek klubokba tömörülve versenghetnek globális formában, más klubok versenyzői és összesített eredményei ellen.

A csapatok által különféle kihívások állíthatók fel – megválasztva a pályát, a napszakot, az időjárást és a végcélt –, melyeket indíttatás esetén meg lehet dönteni.

**Killzone: Shadow Fall – Guerrilla Games**

A következő, továbbra is First Person Shooter stílusú Killzone epizód a KZ3 utáni időkbe (30 évvel később) repíti a történetet, amikor a vektai lakosok és a helghastok egy futurisztikus városban élnek együtt. Az utópia azonban rövid életű…

**inFAMOUS: Second Son – Sucker Punch**

Az akciójáték típusú Second Son 7 évvel játszódik a második PS3-as epizód után. Főhőse egy új generáció tagja, egy 24 éves srác, aki Seattle városában ébred rá különleges képességeire.

**Knack – WWS Japan Studio**

A PS4 exkluzív Knack egy Pixar animációs filmre hajazó kaland, főhőse egy srác és egy robot. Érdekessége, hogy a PS4 minden extra képességét felvonultatja és kihasználja.

**Deep Down – Capcom**

A Capcom fantasy témájú játéka páncélos kalandorokról és tűzokádó sárkányokról szól.

**The Witness – Thekla, Inc.**

A Szemtanú nyitott világos logikai játék, melyben egy szigetet bejárva kell fejtörőket megoldani.

**Érkeznek még:**
**Diablo III – RPG (Blizzard),**
**Destiny – MMOFPS (Activision),**
**Watch Dogs – sandbox (Ubisoft)**

*Martin*




# BEYOND

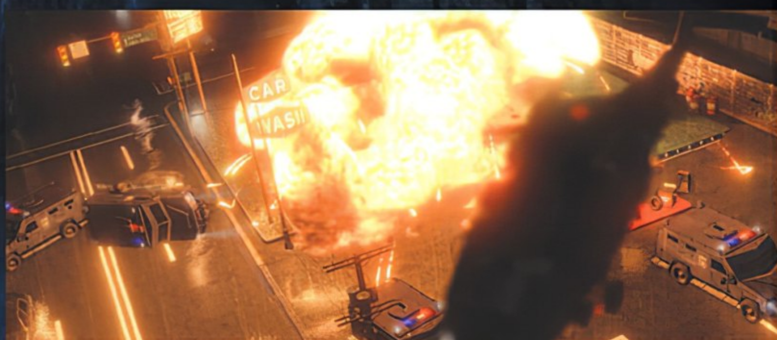
## TWO SOULS

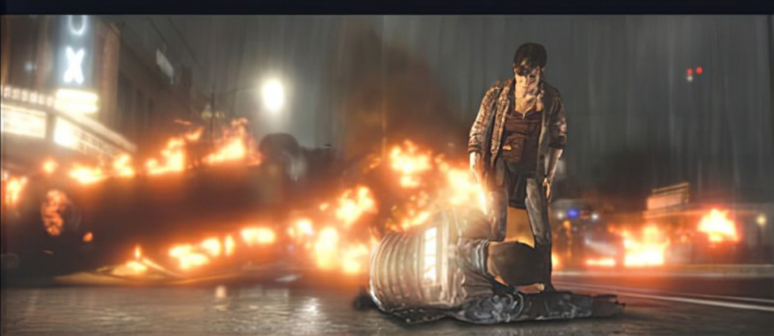


2010-ben a francia illetőségű Quantic Dream nem kevesebbet tűzött ki céljául, minthogy egy olyan alkotást hozzon létre a videojátékok világában, amely újraértelmezni a szórakoztatás fogalmát, páratlan audiovizuális élményeket biztosít, továbbá korábban soha nem látott szinten ábrázolja az emberi érzelmeket.
A PlayStation 3 exkluzív, az interaktív-dráma kategóriáját megteremtő Heavy Rainnek sikerült beváltania a hozzá fűzött reményeket. A gameplay koncepcióját tekintve ugyan a stúdió korábbi játékából, a szintén rendkívül különleges stílusjegyeket felvonultató Fahrenheitből erőteljesen merített megoldásokat, ám kétségkívül merőben egyedi programról beszélhetünk, amihez fogható azóta sem érkezett a piacra. Számomra hatalmas és megismételhetetlen élményt nyújtott Ethan Mars kálváriája, amely során elrabolt kisfiát igyekezett minden erejével, saját és mások életének kockáztatásával (a játékos döntéseinek függvényében akár feláldozásával) visszaszerezni. A progi beírta magát a videojátékok nagy történelemkönyvébe, viszont David Cage csapata nem elégedett meg ennyivel, így az origami gyilkos vérfagyasztó sztorija után idén ősszel, októberben ismét egy fantasztikusnak ígérkező, ezúttal is kifejezetten a felnőtt játékos közönségnek szánt produktummal jelenik meg a színen.
Az új anyag címe a sokat sejtető, **Beyond: Two Souls**. Ahogy korábban a Heavy Rain megjelenését megelőzően nem lehetett sokat tudni az érkező címről, úgy a Beyond esetében is csak minimális információk állnak rendelkezésre a történetről, illetve a játék tartalmi részéről.
Érdekességképpen megemlíteném, hogy a fejlesztőstúdió annyira figyelt korábbi játékuk esetében is a spoiler veszélyre, hogy a stuff trófealistájában szereplő 56 darab serleg közül 52 „hidden", vagyis nem látható státuszban van, ezzel is vigyázva arra, nehogy a játékos idő előtt rájöjjön a kisebb utalásokból a nagyobb események kimenetelére.
Visszatérve a Beyond: Two Souls-ra: néhány konkrétum már nyilvánossá vált a bejelentést követő hónapok során, továbbá több gameplay prezentáció is napvilágot látott, amelyekből nem egy dolog azért már magabiztossággal kijelenthető és leszűrhető.
A történet főhőse egy fiatal nő, Jodie Holmes lesz, akit nem mellesleg az ismert kanadai származású színésznő, Ellen Page (Eredet, X-men - Az ellenállás vége, stb.) alakít.
A hölgy az arcát, hangját, és - a motion capture technológiának köszönhetően - saját mozgását is a játékhoz adta.
A szoftver reklámanyagain is ő szerepel, nevével fémjelezve úgymond a progit, melynek poszterei gyakorlatilag mozifilmes igényességgel és odafigyeléssel lettek megalkotva. Korábban ugyan tagadták a kiszivárgott információkat a készítők, miszerint Page kisasszony mellett egy másik neves színész, az amerikai származású Willem Dafoe is szerepet kap, ám a cikk írásának pillanatában végül mégiscsak hivatalos formában ismerték el, hogy a többszörös Oscar és Golden Globe-díjak jelölését is magáénak tudó sztár szerepet kapott a misztikus történetben.
A sztori során a főhősnő életéből 15 évet fog felölelni a cselekmény, az információk szerint 8 éves korától egészen 23 éves koráig kerülnek bemutatásra életének állomásai, vagyis nagyon valószínű, hogy akár több fejezeten keresztül nem is Ellen Page mását, hanem egy kislányt kell majd irányítani, illetve védelmezni. Sokat nem tudni a háttértörténetről, mindössze annyit, hogy a lánynak valamiféle különleges kapcsolata van a szellemvilággal, és konkrétan egy nem evilági lénnyel, Aidennel. A történet egyébként feltételezhetően a halál utáni életről fog szólni leginkább, melyben mély gondolatokat ébresztve, igazi léleképítő és mindamellett izgalmas történéseket fognak biztosítani a készítők.

A Beyond játékmenetének alapjai gyakorlatilag egy az egyben hozzák azokat a megoldásokat, amiket már láthattunk korábban a Heavy Rain esetében is, ám nagyon sok olyan









elem került beépítésre, amely nem kevés új lehetőséget hordoz magában. Vagyis továbbra is kulcsfontosságú szerephez fognak jutni a különböző módokon beépítetett QTE-szekvenciák, illetve ezúttal is számítani fognak a játék során meghozott döntéseink. Arról persze, hogy milyen döntéseket hozhatunk majdan meg, illetve, hogy azoknak milyen következményei lesznek, semmit nem tudni. A játékmechanika új eleme a sandbox címek szabadságát hordozza magában, de a Beyond esetében ne a GTA-szerű stuffok nyitott világára gondolj! A játékos szabad kezet fog kapni, hogy adott szituációkat mi módon oldjon meg. Ám, hogy megértsd, miről is van szó, felvázolok egy gyakorlati példát, melyet a szoftver egyik sajtóbemutatóján maga David Cage prezentált.
A gameplay bemutató során a főhősnőt rendőrök és különleges kommandósok üldözik. Menekülését és fizikai hadakozást QTE megoldással lendítik előre a készítők, melyek ezúttal is egyaránt használják a kontroller gombjait, ravaszait, illetve analóg karjait.
A legnagyobb újítás a Jodie-t védelmező szellemben keresendő.

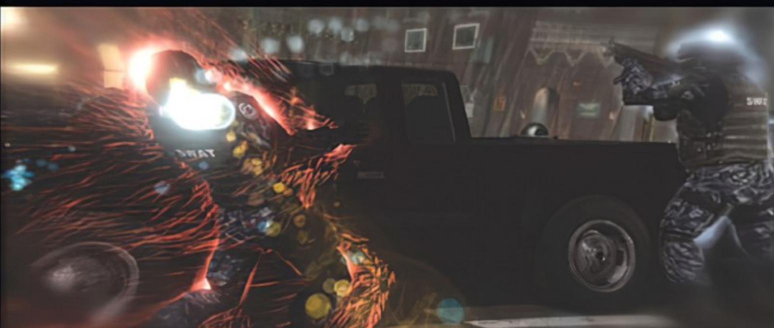
Az éteri lény kézzel nem megfogható, hétköznapi szemmel nem látható. Egyfajta irányítható, a levegőben hullámzó fénycsóvaként van jelen, melyet szabadon kontrollálhatunk a térben. Természetesen Jodie illetve a játékos láthatja a lényt, de a helyszíneken lévő NPC-karakterek és a különböző ellenfelek már nem. Aiden képes kapcsolatba lépni a lánnyal, megszólítani őt, mi több fizikálisan segíteni, ha szorult helyzetbe kerül.
Az éjszakai helyszínen játszódó prezentáció során az üldözői elől menekülő lány egy benzinkútra keveredik, ahol aztán a rendőrség és egy speciális alakulat körbeveszi járőrökkel, mesterlövészekkel, sőt még egy helikopter is a helyszínre érkezik. A totálisan filmszerű, speciális effektekkel megpakolt, döbbenetes látványvilágú és egyébként in-game játékmotorral megkomponált átvezető után Aidenné a főszerep!
A fentebb említett sandbox játékmenet itt mutatja meg igazi erejét, ugyanis a szellemlénnyel eltávolodva Jodie-tól eldönthetjük, hogy mi módon húzzuk ki a lányt a csávából. Aiden ugyanis képes telekinézisre, illetve meg tud szállni testeket.
A bemutatóban először magasba szállt, majd felmérte a kritikus szituációt, megismerte védence életére törőinek pozícióját. Telekinetikus erejének köszönhetően megpróbált zavart kelteni oly módon, hogy felborított egy újságos automatát, illetve eltört egy csatornát, amelyből sugárban kezdett ömleni a víz. Ennél azonban jóval drasztikusabb megoldásra volt szükség.
Csökkentve az erőfölényt, az egyik félreeső helyen lévő SWAT katonát megfojtotta. Nem tétlenkedett a továbbiakban sem: a következő áldozat az egyik háztetőn lévő mesterlövész volt, akinek miután megszállta a testét, átvette felette az uralmat.
Ezen a ponton QTE-szekvencia jelent meg, minek során a játékos az öntudatlan katonával elkezdte leszedegetni az utcán lévő rendőröket, illetve a tőle nem messze lévő, szintén távcsöves puskával felszerelt kollégát. Utoljára két lövés dördült, egyszerre... Mesterlövészekkel már nem lesz gondja a lánynak! Mivel az események egy benzinkúton történnek, nem ártana egy méretes tűzjátékot kreálni!
Ezt nyilván Cage is így gondolhatta, ugyanis Aidennel célba vette a benzinkút töltő állomását, majd kifolyatta a naftát.
Az anyag begyújtását egy autómosó neon reklámfényének zárlatával idézte elő, melynek köszönhetően a szikrázó hirdetőfelület pillanatok alatt lángra lobbantotta a földre kifolyt üzemanyagot, majd felrobbantotta a kutat. A következő pillanatban lángoló, a földön fetrengő, jajveszékelő katonák szenvedésének lehettek tanúi a résztvevők. Miután ismét megszállt egy testet, majd végzett is vele, a helyszínen lévő óratorony felé vette az irányt, amit telekinetikus erejének köszönhetően nemes egyszerűséggel ráborított néhány katonára.
Örömre persze nem volt ok, ugyanis megérkezett az erősítés is, ám a menekülés további részleteit már nem árulom el, legyen meglepetés. Az imént vázolt szituációk megoldása és a helyzetek megteremtése kizárólag a játékos döntéseitől függnek majd, ergo rengeteg féle és fajta végigjátszást lehet elérni majd az anyagban, amik természetesen másmás jeleneteket hoznak magukkal.

A progi technikai oldaláról érdemes elmondani, hogy immáron nem a Heavy Rain motorját használja, hanem egy teljesen új és ezáltal jóval fejlettebb engine fogja garantálni a földbedöngölő látványvilágot. A PlayStation 3 számítási teljesítményét maximálisan kihasználó szoftver már alapból támogatni fogja a Sony Move kontrollerét, sőt, talán még magyar feliratozást is kapni fog (utóbbit kéretik egyelőre pletykaként kezelni). A Beyond: Two Souls témaválasztásának és tálalásának köszönhetően rendkívül különleges alkotásnak, igazi unikumnak ígérkezik, így azoknak, akik kedvelték a stúdió korábbi játékait, feltétlen érdemes lesz odafigyelniük az anyagra.

*Foxhound*









# GRID 2

A Codemasters munkássága előtt néha teljesen értetlenül állok. Igaz az autós zsánerben sem lehet könnyen nagyszerűt alkotni, emiatt mindig megosztják a kiadó/fejlesztő produktumai a játékosokat, de többnyire „egy jó, egy rossz program" elv alapján tolják a szekerüket előre az utóbbi időben. A DiRT-szériát rendesen megpörgették, az F1 vonalat is viszik úgy ahogy, a sorban csak a Showdown és a Race Stars éktelenkedik feltűnően. Bár a brit stúdiónál eddig nem igazán találták még meg régi „hangjukat" (CMR-ek és TOCA-k), a Race Driver: GRID 2008-ban meglepően jóra sikerült, sokak egyik kedvence mind a mai napig és pont az egyik telitalálatukat hagyták parlagon 5 évig. Jó munkához idő kell mondhatnák, ha nem tennék az ellenkezőjét más sorozataikkal, de szerencsére május végén jön a folytatás, amire oly sokan vártunk. S vajon erre vártunk?

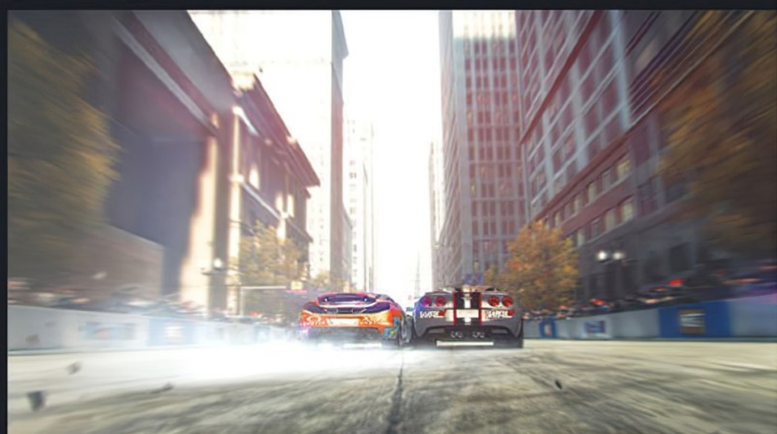
A **GRID 2** alkotóinak hála nem úgy került be bejelentésekor a köztudatba, hogy itt most kérem szépen újra királyság lesz, hanem rögtön elmondták, mi minden nem lesz benne. Sokaknak a legfájóbb pont a belső nézet (nem a motorháztetős) kihagyása, mondván, ezt igen kis réteg használja, ami lehet így van, de mivel nem sötétített üveges autómodellekkel dolgoznak, amibe nem lehet belelátni, láthatóan megalkották a belső részeket, szóval olyan nagy kunszt nem lett volna oda is tenni egy nézőpontot.
(A hivatalos álláspont erről az, hogy nagyfelbontásban nem akarták a műszerfalakat megvalósítani, s az így felszabadult számítási teljesítményt a játék egyéb erőforrásaira összpontosították.) A Project CARS készítői persze rá is pirítottak a CM-re emiatt (ámulatba ejtő cockpit villantásokkal), nagyobb is lett a visszhang mindkét játék körül, noha egy erős bejelentés elérhette volna a kívánt hatást egy riválís „támogatása" nélkül is. Másik, hasonlóképp rossz pont a vezetési modell testreszabhatóságának a mellőzése, most egy rendszer, a TrueFeel figyeli vezetési stílusunkat, technikánkat, s aszerint alakítja ki számunkra a vezetési modellt és élményt (utóbbiról kicsit lentebb).

Persze a fenti negatív dolgok nem vetnek teljesen rossz fényt a folytatásra, főleg, hogy még mindig van idő javítani, s a további dolgok tekintetében ígéretesnek tűnik a GRID 2, mert amire csak lehetett, rágyúrtak a fejlesztők. Lesz számokkal való dobálózás is (utólag vélhetőleg belátták, hogy erre jobban felfigyelnek az emberek, pozitív értelemben), az eddig látottak alapján se cáfolni, se megerősíteni nem tudom, ígéretek.
A TrueFeel-lel a készítők célja az volt, hogy (bár nem szimulátornak készítik a játékot), a bekerült autók egyedi jellemzőit, úgymond identitását, főbb jellemvonásait megragadják, s ezt a játékosnak autónként visszaadják. Vezetési segédletek nem lesznek, a TrueFeel kissé körülményesen körülírt specifikációja alapján leszűrhető, hogy ez a rendszer figyeli ténykedésünket, s aszerint adagolja az élményt. Hogy ettől mennyire fogjuk úgy érezni, hogy valami láthatatlan erő beleavatkozik zsonglőrködésünkbe, még nem tudni, akik már ki tudták próbálni, ódákat zengtek a könnyen kézre álló, mégis kihívással gazdagon nyakon öntött vezetési modellről.

Szintén hangzatos újítás a LiveRoutes bevezetése, amivel a készítők célja az, hogy (leegyszerűsítve) az adott tempónk és helyzetünk alapján alternatív útvonalakat ajánljon fel a számunkra. Egy rövid példával érthetőbb: ha egy szakaszra 200-zal vagy 100-zal érkezünk meg, akkor a nagyobb tempóhoz az egyenes tovahaladást javasolja (s majd később kell kanyarodni), míg alacsonyabb sebességnél rögvest egy mellékutat ajánl, ha már nincs meg a tempó, legalább a későbbi kanyart most tudjuk le.
Ez természetesen mind nekünk, mind az ellenfélnek kapóra fog jönni hiba, vagy baleset esetén.

Ha már szóba került a nem kívánt kontakt másokkal, míg az ütközési, törési zónák száma nő, akkora roncsderbire, mint ami








az 1-ben volt, nem számíthatunk, viszont a letörő alkatrészek a verseny végéig a pályán maradnak, s az azt eltalálóknak is okozhatnak további sérüléseket, melyek kihatnak az autó viselkedésére. A fizikai modell elméletileg 1000 mintát fog venni másodpercenként (ez magasabb, mint a Forza 4 vagy a GT5 értékei), valamint a gumik gyűrődését, elhasználódását is 3D-ben modellezi és figyeli majd, ennek hatásaira kíváncsiak leszünk a végleges produktumban.
Az már az előzetes játékmenetbeli videókon is látható, hogy az autók viselkedése hasonlítani fog a GRID 1-ben tapasztaltakhoz, viszont majd minden kanyart füstölgő gumikkal abszolválják a prezentációban a járművek, bízunk benne, hogy nem csap át agyatlan driftelésbe a végleges verzió minden részében (a városi pályákon elméletileg ez lesz az egyik főbb elem).

Van még a marketingeseknek hangzatos elnevezésük: Total Race Day Immersion. Lényegében az egész játékot eme mottónak vetették alá, hogy egy igazi versenynap hangulatát hozzák el. A megannyi apróság mellett főképp az audiovizuális résszel próbálják ezt elérni. Élettel, nézőkkel telibb helyszínek, vélhetően a teljesítményünk, sikerességünk függvényében rajongóink, szponzoraink megjelenése. Az AI is fejlődik, kap egy dinamikus változót, ami tömören annyit takar, hogy a pályán tanúsított viselkedésünkre reagálni fognak, vélhetően akit például sokszor kentünk fel a palánkra, hasonlóképp fog ránk is tekintettel lenni, illetve rivalizálások is kialakulhatnak.

A játék négy évtizedre visszamenőleg fedi le az autóparkot, s bár nem lesz annyi kategória, mint az első részben volt, tisztességes számú és minőségű aszfaltszaggatókkal gurulhatunk ki a pályákra. Pár példa: Ford Mustang Mach 1 Twister Special, Chevrolet Camaro SS 1970, BMW E30 M3 Sport Evolution, McLaren MP4-12C, Ariel Atom 3, Dallara Indycar. A gépeket nem lóerők, hanem összteljesítményük alapján négy fő kategóriába fogják sorolni, s tuningolhatóak is lesznek. A GRID 2 Amerikában, Európában és Ázsiában is megfordul, már ami a helyszíneket illeti, utcai pályák mellett (Chicago, Miami, stb.) ismertebb versenyhelyszíneket is felvonultatva, úgy, mint Abu Dhabi, Red Bull Ring (korábban A1 Ring) vagy Indianapolis.
A főbb versenymódok a pályák lokációi alapján alakulnak ki, a Road elnevezésű például egy szeles és veszélyes hegységbe, vagy szűk erdős utakra kalauzol el bennünket. Ezek a móduszok az ígéretek szerint más megközelítést igényelnek, a már említett városi csapatás mellett a hegyes utakon óvatosan kell elkerülnünk a magasság és természeti akadályok adta veszélyeket, míg a versenypályákon valóban rámehetünk a precíz, ideális íven való, tizedmásodperceket lefaragó technikákra.

Karrierünk két fő vonalon haladhat. Egyjátékos módban a gép ellen kell a legjobbunkat nyújtanunk körbe a világon, míg online a világhálót kell meghódítanunk.
A kettő teljesen külön kerül kezelésre, evégett az autók, megnyitott dolgok teljesen elszeparálódnak majd egymástól, ami igen jó online szegmens képét vetíti előre.
Osztott képernyős móka is helyet kap a korongon, de arról nincs hír, hogy így is le lehet-e valamelyik karriert futni, pedig igen jó funkció lenne.

A fentieken kívül még sok-sok meglepetést, újdonságot ígérnek számunkra a Codemasters emberei, amelyet hamarosan mi is kipróbálhatunk. A GRID első része igen tisztességes nívót állított fel anno, de nem megugorhatatlan akadályt, szóval optimistán vágjuk a centit a megjelenés napjáig.

*RBaly*





TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

# Három szeme van és mindegyik zölden világít... ki az?

Egyszerű lenne azzal a felütéssel kezdeni ezt az előzetest, hogy én már 2002 óta aktívan követem Halász Samu (idehaza kevésbé ismert nevén Sam Fisher) kalandjait, de ez a legkevésbé sem volna igaz.
Ami az igazat illeti, a Splinter Cell franchise nálam mindig is a lehető legrosszabb kategóriába esett, az én személyes purgatóriumomba, ahol azok a játékok vannak, melyek se negatív, se pozitív érzelmeket nem képesek kiváltani belőlem.
Amikor befejeztem PlayStation 2-n életem első Splinter Cell epizódját, a Chaos Theory-t, végre rá is jöttem, miért van ez: egy vérbeli akciójátékért rossz helyen keresgéltem, lopakodásra kihegyezett programokból ugyanakkor mindig elegendő alternatívát találtam, így sosem láttam okot az éppen aktuális SC rész beszerzésére.
Pedig a 2010-ben megjelent, Conviction alcímmel ellátott felvonás próbaverziója már igencsak elkezdte izgatni a fantáziámat, leginkább azért, mert elég ügyesen egyensúlyozott az akció és lopakodás határmezsgyéjén, ám a teljes változat beszerzése akkor is elmaradt. Azonban a Ubisoft most nagy dobásra készül: egy olyan részt szeretnének elkészíteni, amely tovább halad a Conviction által kitaposott ösvényen, és a csendben osonás, valamint a lövöldözés szerelmeseinek egyaránt járható utat kínál.
Az alapján, amit a Ubisoft Toronto prezentált eddig a nagyérdeműnek, úgy tűnik, ez sikerülni is fog nekik.
Az idén nyáron debütáló **Splinter Cell: Blacklist** közvetlen folytatása lesz a Convictionnek. Az Egyesült Államok elnöke, Bar... Patricia Caldwell visszahívja a szolgálatba Samet, hogy folytassa áldásos tevékenységét a nemzet érdekében.
Az egyre inkább elhatalmasodó korrupció miatt a hölgy kénytelen volt feloszlatni a Third Echelon nevezetű terrorelhárító szervezetet, hogy közvetlenül utána létrehozza a frappáns módon elkeresztelt Fourth Echelont, melynek élére maga Sam kerül.
A szupertitkos, mindössze néhány tagot magába foglaló különítmény központja nem egy épületben, hanem egy állandóan mozgásban lévő repülőgépen, a Paladinon található. A nagy titkolózásra minden ok megvan: egy nemzetközi terrorista szövetség (magukat csak "Mérnököknek" hívják) azzal fenyegetőzik, hogy amennyiben az Egyesült Államok nem vonja ki a katonai erőit bizonyos országokból, támadások egész sorát hajtják végre a világ minden pontján — a célpontokat egy feketelistán (elnézést, a Feketelistán) tették közzé.

A Paladin nem pusztán a történet szempontjából fontos helyszín, a játék indítását követően azonnal itt fogod találni magad. Egyfajta interaktív menüt képzelj el, ahol Samet irányítva kedvedre bóklászhatsz, beszélgethetsz a csapat többi tagjával (a Fourth Echelon Samen kívül három tagot számlál, név szerint Anna "Grim" Grimsdottirt, egy vörös hajú leányzót, a hekker Charlie Cole-t, valamint a CIA-s Isaac Briggset, aki a co-op küldetések alkalmával társul be hozzád), valamint megtekintheted, milyen küldetések érhetőek el az adott pillanatban.
A repülőn az SMI (Strategic Mission Interface) nevű számítógépet használod majd a leggyakrabban, ugyanis itt érhetőek el a különféle egyjátékos és kooperatív missziók, valamint a kompetitív többjátékos módok is. Mindezek egy méretes és átlátható világtérképen terülnek el, de specifikusan is rákereshetsz az egyes típusokra.

A fejlesztők eleddig nem sokat mutattak meg a készülő programból, mindössze néhány küldetés erejéig engedtek betekintést a nagyérdeműnek. Az egyik ilyen misszió Líbiában, azon belül Bengázi városában játszódott, ahol Samnek ki kellett szabadítani egy régi "kedves" ismerőst, Andriy Kobint, akit egy egykori rendőrörsön tartottak fogva. Sam kezdetben civilnek álcázva közelíti meg az ominózus helyszínt; miután odaért, már csak a kiszabadítás folyamatát kellett megtervezni. Főhősünk a célszemélyre meglehetősen előnytelen helyzetben talált rá: Kobint egy kihallgatásokra használt szobában vallatta három terrorista.
Sam — hasonlóan a Convictionben is lévő rendszerhez — kijelölte a célpontokat, majd egy látványos jelenet keretén belül villámgyorsan eliminálta őket. Ezt követően Samnek még épségben ki kellett juttatnia Kobint a veszélyzónából, majd visszatérni a Paladinra.

A Splinter Cell: Blacklist összesen három, könnyen megkülönböztethető játékstílust kínál: választhatod a gyilkolást mellőző színtiszta lopakodást, ennek a 180 fokos ellentettjét, továbbá egy köztes metódust, amikor észrevétlenül teszel el mindenkit láb alól. A kivitelezési módszer függvényében a program három kategórián belül oszt el jutalompontokat, (ezek az előbb említett sorrendnek megfelelően a Ghost, az Assault, valamint a Panther) melyek végül egy közös kasszában landolnak.
Persze jogosan merülhet fel a kérdés, hogy akkor — a magad szórakoztatásán kívül —





mégis minek választanád a bonyolultabb lopakodást, és miért nem szórsz egyből mindenkit tele ólommal? Egyszerűen azért, mert kevesebb pont jár érte, mint a nindzsázásért, ezáltal jóval lassabban tehetsz szert az új felszerelésekre, fegyverekre és fejlesztési lehetőségekre, ami a későbbiek folyamán igencsak megnehezítheti Sam dolgát. Szerencsére amennyiben egy küldetés abszolválását követően nem vagy elégedett a végeredménnyel, bármikor újrajátszhatod azt. A Paladinon található karakterek mindegyike fog tennivalót kínálni a számodra, ezért érdemes gyakran beszélgetésbe elegyedned velük.

Példának okáért ott van a hekker Cole, aki a Samnél lévő kütyüket képes fejleszteni, míg Anna Grimsdottir a Paladin karbantartásáért felel. Tegyél meg neki néhány szívességet, és jutalmul kapsz egy radart, amivel jelentős előnyre tehetsz szert a harcmezőn.
Hogy pontosan milyen felszerelésekkel kívánod bővíteni a repertoárt, az teljes mértékben a te habitusodtól függ; amennyiben inkább rambózni szeretsz, a pontjaidat elköltheted nagyobb kaliberű fegyverekre és vastagabb testpáncélokra, de ugyanígy vásárolhatsz lopakodást segítő eszközöket, vagy fejlesztheted a már meglévőket.
Ez utóbbit sem ajánlott elhanyagolni, hiszen például az ikonikus, háromszemű éjjellátó eleinte igen limitált látótávolsággal rendelkezik majd, ami hosszú távon nem lesz elegendő a boldoguláshoz. A vásárlás és a fejlesztés univerzális, ami dióhéjban annyit jelent, hogy a többjátékos és kooperatív szegmensben is azonnal megkapsz minden cuccot, amire szert teszel a kampányban.
A készítők elmondása szerint az első végigjátszás során a tárgyak 30-40 százaléka lesz megszerezhető, ám a folyamat felgyorsítható a többjátékos mód kitartó nyúzásával — így jó néhány óra leforgása alatt mindent magadénak tudhatsz majd, és hiánytalan arzenállal vághatsz neki a szingli résznek.
Az eszközökről feltétlenül érdemes még néhány szót ejteni, egyrészt mert igen sok van belőlük, másrészt mert emellett mindegyik jól is működik. Ha nem akarsz embert ölni, ott lesz az altatógáz, a számszeríjból kilőhető sokkolótöltet, felderítésre pedig használhatod a távirányítású drónokat, a már említett radart, az éjjellátó szemüveget, és még sorolhatnám.

A fejlesztők egy igazi finomsággal is kedveskednek majd a keményvonalas Splinter Cell rajongóknak, nevezetesen a "Perfectionist" nehézséggel, ami nagy valószínűséggel a legmazochistább hajlamú játékosokat is megizzasztja majd.
Itt nem csupán az adaptív mesterséges intelligencia lesz Sam legnagyobb ellensége, hanem egy rakás olyan változtatás, ami a könnyebb fokozatokon nincs jelen.
A speciális szemüveg nem lát át a falakon, az ellenségeket nem lehet szemből közelharccal hatástalanná tenni, továbbá a kijelölös-végrehajtós támadás sem működik majd. Itt a taktikázás egy teljesen új értelmet nyer, az önkínzás lehetősége pedig bárki számára nyitva áll.

Noha még bő fél év hátra van a Splinter Cell: Blacklist debütálásáig, biztos vagyok benne, hogy egy jóval szélesebb réteg által fogyasztható játékkal fog bővülni a több mint tíz éve futó széria. Richard Lee Carrillo, a program vezető dizájnerének elmondása szerint az új felvonáson olyan emberek dolgoznak, akiknek valamilyen formában közük volt a korábbi Splinter Cell epizódokhoz, ezáltal minden olyan hibát kijavíthatnak majd, ami eddig jelen volt a sorozatban.
Ígéretesen hangzik, ahogy eddig nagyjából minden Sam Fisher legújabb kalandjával kapcsolatban, ám hogy mindebből végül mennyi fog megvalósulni, azt csak a nyár végén tudjuk meg.

*Duke*





# DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!

**Kedves Olvasóink!**

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

**Magazinok 200 forinttól kaphatóak!**

**A 2010-es és 2011-es évfolyamok 1000 forintért* vásárolhatóak meg!**

## Éves előfizetési lehetőségek!

A részleteket a Dimag rendszerében találhatod meg!

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!







650 Ft

**Elérhető PC-n, iPad-en, és androidos eszközökön is!**

***Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.***




**Csatlakozz Te is a Konzol Magazinos közösséghez!**

**Lájkolj minket a Facebookon, majd olvasd a híreinket, szólj hozzá az aktuális témákhoz, kérdezd bármiről a szerkesztőség tagjait, vagy éppen ismerkedj a többi olvasóval.**



**Mélyépítő Labor Kft.**

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

**www.melyepitolabor.hu**





## Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő 2013. március 31-e. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 31-én adtok fel, az is érvényesnek számít.
***Csak az újságból kivágott, 29-es számmal ellátott kupont fogadjuk el!***
***Dimag és App Store rendszeren*** keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

***CENEGA Hungary nyereményjáték!***

2db Tomb Raider (PS3 és X360)
2db TR goody-bag (benne pólóval)
2db TR póló (L-es méret)
2db TR steelbox
2db TR kulacs
2db TR képregény
1db TR X360 kontroller
2db Deus-Ex regény (Ikarosz-hatás)




## Mi a hajó neve, amin Lara a játék legelején utazik?

---

***Sony Central and Southern Europe nyereményjáték!***

1db Wonderbook: Book of Spells
1db Ratchet & Clank: Qforce
1db PS All-Stars Battle Royale (PS Vita)




## Mi az oka annak, hogy Kratos gyűlöli Árészt?

---

***PlayON Magyarország nyereményjáték!***

2db Anarchy Reigns (X360)
2db Sonic & All-Stars Racing: Transformed (X360)
3db Aliens: Colonial Marines póló (két fehér, egy sötétszürke, méretek: M, XL és L)
1db Aliens: CM kendő
1db Aliens: CM kapucnis pulóver (L-es méret)
1db Aliens: CM dögcédula
2db Assassin's Creed III póló (XL-es méret)




## Mi a cég neve, aminek a Metal Gear Rising: Revengeance főhőse, Raiden dolgozik?

---

***Magnew nyereményjáték!***

2db Call of Duty: Black Ops II (PS3 és X360)
2db WWE '13 (PS3 és X360)




## A Zoom for Kinect hány százalékkal (maximum) tudja csökkenteni a szükséges helyigényt?

## Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

**Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations (X360) játékot nyert:** Papp Dorottya Appia (Miskolc)
**Madagascar 3: Europe's Most Wanted (X360) játékot nyertek:** Szalai Krisztina (Debrecen), Török Krisztián (Szentgál)
**Harry Potter for Kinect (X360) játékot nyert:** Vér András (Szeged)
**PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3) játékot nyert:** Alekszejenkó Zalán (Fehérgyarmat)
**Wonderbook: Book of Spells (könyvvel együtt) játékot nyert:** Botházi Richárd (Budapest)
**Ratchet & Clank: Qforce játékot nyert:** Kovács Attila (Kistarcsa)
**Far Cry 3 (PS3) játékot nyert:** Csaba Norbert (Budapest)
**Sonic & All-Stars Racing: Transformed (X360 és PS3) játékot nyertek:** Szemán József (Kenézlő), István Gergő (Kaposmérő)
**Call of Duty: Black Ops II (két X360 és egy PS3 verzió) játékot nyertek:** Garami Gergely (Maglód), Kollár Gergő (Szigetszentmiklós), Zsombori Fanni (Pécel)
**WWE '13 (X360 és PS3) játékot nyertek:** Ágfalvi Andrea (Budapest), Borsodi Ádám (Gyöngyös), Fresttánszky Anett (Eger), Király Péter (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 29. SZÁMÁT! KONZOL magazin

# Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

# Eláruljuk!



**Akció**

*Exkluzív ajándék*

**Amennyiben 12 lapszámra fizetsz elő a Konzol Magazinra, abban az esetben egy limitált kiadású exkluzív magazintartó mappával lepünk meg téged.**

* A kép illusztráció, a tényleges mappa kinézete kismértékben változhat!




**12 lapszám**
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** **

**6 lapszám**
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** **

## Megéri mert:

- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**

**Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!**

**Előfizetési szándékodat jelezd a kiadó postacímén (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2), vagy az elofizetes@konzol.eu email címen.**

**Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.**

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.
** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt! | 5 | Közepes, átlagos, majd minden tekintetben. |
| 9 | Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle! | 4 | Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem. |
| 8 | Jó, nagyon jó, vétek kihagyni! | 3 | Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér. |
| 7 | Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit. | 2 | Leteszteltük, hogy elkerülhesd. |
| 6 | Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik. | 1 | Mi se értjük, miért tettük be… |

# Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

## A Konzol Magazin összes megjelent évfolyamát, mindössze 4000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

**A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!**



**A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft**-ért vásárolhatod meg!**



*A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.*

**A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft**-ért vásárolhatod meg!**



## Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető.
A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

**Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!**

***Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!***

*Te válogathatod össze a kívánt számokat.*

| 10 db 3000 Ft | 5 db 2000 Ft | 3 db 1000 Ft |
|---|---|---|
| Postával: 1700Ft* | Postával: 1000 Ft* | Postával: 700 Ft* |
| Futárral: 1500 Ft* | Futárral: 1500 Ft* | Futárral: 1000 Ft* |

*Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*



**Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.**

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*****-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóbban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
**** Egy lapszám esetén 230 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*



# TOMB RAIDER

## My Primal

*„Egy híres felfedező egyszer azt mondta: nem az a különleges, hogy kik vagyunk, hanem az, amit teszünk. Végre sikerült kitűznöm célom; kalandot keresni és találni. De ehelyett a kaland talált meg engem. Legsötétebb pillanatainkban, mikor az életünk felvillan előttünk, mindig rálelünk valamire. Valamire, amitől felállunk és megyünk tovább előre. Valamire, ami tovább hajt minket. Miután mindezek már elvesztek, akkor eszméltem rá a valóságra. És már tudtam, hogy mivé kell válnom."* - Lara Croft

Két évvel ezelőtt egy vérző, koszos, könnyeivel küszködő védtelen leányzó képe volt látható a Magazin címlapján, akiből ennek ellenére mégis sugárzott az erő és a hajthatatlan túlélő elszántság.
Karján lévő sebeit egy egyszerű vászonszövetből eszkábált szorítókötéssel igyekezett csillapítani, szenvedése egyértelmű volt, hisz horzsolások lepték el egész testét, hátán íj díszelgett és görcsösen markolta hegymászó csákányát, ám nőiességét nehezen palástolhatta volna.

Én ekkor figyeltem fel rá először. „Ki ez?" - kérdeztem magamban, majd a Tomb Raider felirat egyértelművé tette. Hosszú ideig csak nézegettem a képet, és ámultam.
A „hogy lehet ez a kép ennyire élethű?" kérdés többszöri elmormolása után, belevetettem magam az összefoglalóba.
A cikk elolvasása után már tudtam, hogy nekem ez a játék kell! Jelenjen meg bármikor is, valamilyen formában vagy módon, ezt ki akarom próbálni. Látnom kell a saját szemeimmel!





*„Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel"* (Dante)

Eltelt „néhány" hónap, mikor jött egy e-mail, hogy nincs-e kedvem letesztelni az új **Tomb Raider** epizódot (és még kérnem sem kellett - so much win). Az adrenalin máris tobzódott bennem, oly régóta vártam már erre a kalandra, s a korongot a kezembe kapva, azért kezdtem el fohászkodni, hogy csak most az egyszer, ne kelljen csalódnom.
Hazaérve rögvest elindítottam a játékot. A vizuálisan remekbe szabott, könnyedén átlátható menüből rögtön a new game opcióra nyomtam és indult az utazás.
Vérnyomásom 160/90. Egy hajón, az Endurance fedélzetén találkozunk hősnőnkkel, aki nyugodtan, fülhallgatóval éppen zenét hallgat az ágyon. Fiatalsága és ártatlansága még oly egyértelmű.
Viszont hatalmas dörgés közepette a teherhajó ingataggá válik, és Lara is leesik az ágyról. Víz lepi el a folyosót és idővel mindent elönt a jéghideg csobogó ellenség.
A lány minden erejével küzd az áramlat ellen, valamint a levegőért és kis híján alul is marad a vízzel szemben, mikor valaki gyorsan kirántja belőle.
A hajó kettétört, villámok cikáznak az égen, a csapkodó haboktól és a széltől elferdített zuhogó esőtől szinte alig látni valamit.
Nincs más választása a lánynak, át kell ugrani a túloldalra. Nekifut és dobbant - az idő lelassul, - és sikeresen eléri a kinyújtott kezet. De a szorításból hamar kicsúszik, majd lassítva zuhan alá a háborgó sötét mélységbe... Számtalanszor láttam már ezeket a jeleneteket (debut trailer), de még mindig elkap az ámulat és a borzongás.



Lara sikeresen kievickél a közeli szigetre. Miután a kábulatból felocsúdik, meghallja társai hangját. El is indulna abban az irányba, mikor egy sejtelmes kéz ütést mér tarkójára. Elsötétül minden. Egy barlangban találja magát a lány, a plafonra fellógatva egy gubóban. Tehetetlenül csüng fejjel lefelé, arcán a kétségbeesés és a zilált félelem egyvelege. A pánikot leküzdve a mellette lógó gubóra tekint, és (segítségünkkel) saját testének lengedezésébe kezd.
A másik testet sikerül nekilöknie a tűznek, mely lángra is kap hamar. Lara felkészülvén, hogy ez most fájni fog, tovább hintázik és meggyullad az ő bugyolált kényszerrabsága is, majd a következő pillanatban a mélybe zuhan, ahol az érkezés pillanatában egy vas szilánk fúródik bele a hasába. Felszisszenek, szinte már nekem fáj.
A kín minden rezdülése kiül arcára mialatt kihúzza a fém tövist, vér lepi el szűk kis atlétáját, majd botorkálva indul el a barlang mélyebb bugyraiba, keresvén a kiutat.
Szívem szerint még tovább mesélném, hogy mi is történik még a leányzóval, de nem szeretnék minden poént lelőni.
Már csak azért sem, mert a fejlesztők folyamatosan játszanak érzelmeinkkel. A barlangból való kijutástól egyszerűen eldobtam az agyam. Folyamatosan, olyan intenzív hatásokkal bombáznak, hogy Larával együtt kapkodjuk a levegőt. Vizualitás terén annyira részlet gazdag a környezet, hogy csak ámulok, a zenei aláfestéssel pedig csak tovább fokozzák az élményt (ami nem változik az egész játék folyamán).

Lara hamarosan talál egy fáklyát, amely a fénye mellett, további segítséggel szolgál: bizonyos felületeket meg tudunk gyújtani vele, ami hatására vagy valamilyen tárgyhoz jutunk, vagy éppen a továbbjutásunkhoz való utat tesszük szabaddá (a tűznek hatalmas szerepe lesz az egész játékban).
Gyors és váratlan QTE-kkel operálunk, a dinamikus környezetben nem egyszer szükséges a reflexszerű villámgyors irányváltás.
A barlangból kiérve elénk tárul maga a sziget. Páratlanul szép környezet, a napból szűrődő fény festőien gyönyörű, és a levegő telis-tele van élettel.
Persze a leányzó megpróbáltatásai még nem értek véget, ez csak a kezdet volt. Nincs más megoldás, túl kell élnie. Viszont a történetszövők nem állnak le, folyamatosan jönnek a baljósabb események; egyöntetűen magával ragad az egész. Dinamikus, mint egy jó film. Hamarosan sikerül szerezni egy íjat, és innentől már nem védtelenül poroszkál Lara.

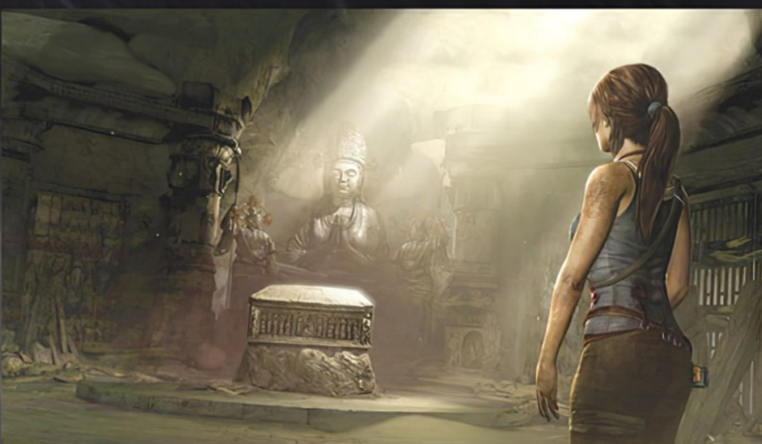
Az új fegyver predesztinálja, hogy ha azt használják, az sajnos valakinek a halálával jár. Hősnőnk nehezen viseli az első ilyen esetet, dramaturgiailag ezzel próbálják nyomatékosítani a készítők, hogy a lány elindult azon az ösvényen, ami alatt felnőtt nővé válik, vagyis azzá az ikonikus figurává, akit Lara Croftként ismerünk. Mert ez az eredettörténet jellemfejlődést mutat be. Olyasmi, mint a Batman Begins: kicsit komorabb, realisztikusabb környezetbe ültetve mutatja be protagonistánk kezdeti lépéseit. Azt kell mondanom, rendkívül élvezetesebbre sikeredett ez a történet, végig sikerül fokozni a feszültséget.
A kezdeti túlélő túra hamar átcsap egy roppant érdekes sztoriba, mely kicsit a Lostra emlékeztet (fura szekta megjelenése, a sziget sötét titka, kincsek, misztikum,… a természetfölötti kontra realizmus keveréke).
A cselekményben persze vannak klisészerű jelenetek, és a társkarakterek sem mindig állnak a helyzet magaslatán, de mégis szerethető az egész. Remekül váltakoznak az akció részek, a lassabb, sztorizós jelenetekkel és a kamerakezelés egyszerűen fenomenális.
Lara jellemfejlődése eléggé lépcsőzetes, hirtelen lépdel a keménység és olykor a brutalitás magaslati fokán, de embere válogatja, hogy ki hogyan reagálna ilyen helyzetekben (főleg ha meg akarják erőszakolni az embert).
Idővel olyan érzésem van, ahogy ránézek a koszos, sáros, alvad vérrel telített hölgyre, mintha John McClane-t látnám a Die Hardból. Lara is belekerül egy váratlan szituációba, és ahogy próbál előrébb haladni, vagy megoldani a helyzetet, mindent felhasznál maga körül az ügy érdekében, folyamatosan gyűjti sebeit, így a végén, annyi eséstől és megpróbáltatástól, csoda hogy még él.
A játékkal töltött első három óra, úgy repült el az életemből, mintha 30 perc lett volna, közben az állam majdnem a padlót verdeste. Nem is emlékszem már mikor éltem át utoljára ilyesmit, főleg egy videojátéknak köszönhetően, és a további 9-10 órácska hasonlóképp telt.

*Mondottam ember: Küzdj, és bízva bízzál!* (Madách Imre)

Mint, már említettem ez a Lara, nem az a Lara, akit mi már ismerhetünk, ennek következtében a játékmenet is változott. Vagyis inkább korunk ízléséhez igazodott. Tagadhatatlan, hogy nagyon sokat merített az Uncharted-sorozatból; akció-kalandjáték a javából az új Tomb Raider: platformer részek, némi lopakodással, sandbox-os

barangolással, TPS lövölde, logikai feladványokkal. Nyugodtan elfelejthetjük a sablonos kirakókat, hiszen olyan remek fejtörőket szolgáltatnak a készítők, melyekhez leginkább a fizika törvényeit, valamint a sziget adta elemi lehetőségeket kell használnunk (szél, víz, hanghatások, stb.).
Az ugrálás, párkányokon való csüngés, a kapaszkodós továbbjutás kedvelt elem (és ezáltal a frász faktor is erősen preferált a készítőktől). Mindez tovább fokozódik, miután megszereztük jégcsákányunkat, amivel ajtókat feszíthetünk fel, és bizonyos falfelületeken is megkapaszkodhatunk (idővel fegyverként használhatjuk).
Az akrobatikus, ugra-bugra mesterien életszerűre sikeredett, és olyan egyszerűen reagál Lara minden parancsunkra, pl. ha kötélre akarunk ugrani, nem szükséges pont az ikonnal jelzett indulópontból ugranunk. Legkedveltebb tárgyunk az íjunk lesz, ami a többi fegyverhez hasonlóan, folyamatosan fejleszthető és a kiegészítő tárgyakkal még több pluszt kapunk.
Miután megtaláltuk a kötelet, kombinálva íjunkkal, gyorsan hidat képezhetünk szakadékok közt, melyen vagy lajhármászásban kelünk át, vagy lecsúszunk rajta (dőlésszögtől függ). A kötelet belelőve ajtókba, nehezebb objektumokba, máris képesek vagyunk azokat elhúzni, és a zippo-ra rálelve az egyik legpusztítóbb fegyverünkké válik az íj (fedezékeket égethetünk fel, benzines hordókat robbanthatunk be).
Emellett még pisztoly, shotgun, gépfegyver (+gránátvető) lapul meg arzenálunkban, melyek folyamatosan fejleszthetőek, akárcsak a használatuk, mivel Lara minden cselekedetét tapasztalati pontokkal jutalmazzák, amelyekért bizonyok skilleket aktiválhatunk. Idővel képesek leszünk fegyvereinkkel brutális kivégzéseket, vagy akár komplexebb támadásokat végrehajtani (közelharcnál kitérni, térden szúrni egy nyílvesszővel az ellenséget, majd ezután fejre mért támadással örökre elhallgattatni). Szóval a helyzethez függően alkalmazzuk fegyvereinket: lehetünk mi a lopakodás nagymesterei, és hátulról nesztelenül végezhetünk fojtást, vagy fejek lékelését csákánnyal, de szórhatjuk a headshotokat íjunkkal, tűzharcban pedig lőfegyvereinknek vesszük legnagyobb hasznát.
Egyébként a TR erősen 18-as karikás, nem gyengén véres, Lara kivégzései közül is akad néhány elég durva, sőt elhalálozási módjaiban néhol egyáltalán nem húztak határt. Lehet egyeseknél ez teljesen játék-, ill. karakteridegen lesz, de én nem bántam egyáltalán.

Támadásügyileg három típusú ellenféllel fogunk találkozni: lesznek, akik ránk rontanak vágó, ill. szúró fegyvereikkel (de pl. a farkasok szimplán csak harapnak), és lesznek akik messziről zúdítják az áldás, vagy bombákat dobálnak felénk. A legjobb mikor mindez egyszerre történik.
Az AI egyébként roppant intelligens, és jól használja a fedezéket, vagy a lerohanás, mögé kerülés módszert, de figyeljünk a környezeti tényezőkre is, mert olykor nagyon nagy segítségünkre lehet.
A célzásmechanizmus jól használható, valamint az irányítás is teljesen kézre áll. Állatokra szintén vadászhatunk a rengetegben, viszont nem a túlélés miatt, ennünk nem kell, ám tapasztalati pont jár azért is. Néhol nagyobb boss-okba fogunk belefutni,







amitől csak még élvezetesebbé válik a játék, és lőszerben sem lesz hiány, mert tonnaszámra vannak elhelyezve szerte az egész szigeten.
Lara mozgása egyébként iszonyat gördülékeny, irányítása pedig szinte vajszerű. Amikor kell, magától guggol, fedezékbe vonul, ha sötét van, már gyújtja is a fáklyát; mindezek csak tovább segítik a játék, avagy a filmszerű élmény dinamizmusát.
Nincsen health bar (vérfoltok után, feketeféhéredik a képernyő, ha sok találatot bekapunk), vagy bármi egyéb zavaró HUD a képernyőn, max. az EXP-ket jelzi ki és a fegyverválasztásnál villan fel a segédpanel.
Mellesleg, szeretném megjegyezni, hogy a videojáték-történelem legszebb női alakját csodálhatjuk meg a játékban (bocs csajok, nektek ott van Drake).
Egyszerűen gyönyörű minden tekintetben, mozogjon bárhogy, minden porcikája és rendülése annyira élethű.

Tegyük félre a kontrollert, és hagyjuk kicsit demózni Larát: hajába túr, didereg, kezeit simítja végig; egyszóval teljesen életszerű. És ahogy nézzük az átvezető filmeket, azt látjuk, hogy folyamatosan amortizálódik Lara: egy apró vágást látunk a nyakszirtjén, karcolások a vállán, majd idővel foszlányos topja is már koromfekete a kosztól, mely alól a még ép sportmelltartója villan ki. Apróságok mindezek, de én pont ezeket szeretem. Arckifejezései néhol nem annyira árnyaltak, ám legyen ez a legnagyobb probléma, a szinkron egyszerűen feledteti mindezt (arról már nem is beszélve, hogy az angol felirat halláskárosultakra lett optimalizálva).
A pályamodellezőket a nevemre íratnám, mivel strukturálisan zseniálisan felépített „pályákat", szigetszakaszokat kapunk, melyek összességükben adják ki az egész szigetet. Komplexitás felsőfokon!
Elakadni nem nagyon lehet, ha nem találnánk az utat, csak jobban körül kell néznünk. Ebben lesz segítségünkre a Survival Instinct, ami hasonlít az Assassin's Creed Eagle Visionjéhez: elszürkül a képernyő és fénylő jelekkel fedezhetjük fel az aktuális célunkat, vagy a használható tárgyakat, környezeti elemeket. A játék ritmusát tovább színesítik az átvezető animációk, melyek több helyen is befolyásolhatóak. Élet és halált jelenthet egy jól időzített gombnyomás, de olyan is előfordul, hogy a hiba ellenére életben maradunk, csak Lara nehezebb helyzetből folytatja útját.
A menürendszer egyszerű, de nagyszerű; mind funkcionálisan, mind vizuálisan.
A szigeten több helyen elszórva találhatóak táborhelyek, ahol megtörténhet a fejlesztés,











valamint a fegyverek upgrade-je. Ezekre a pontokra később fast travel-lel gyorsan visszaugrálhatunk és így a sztori végeztével (vagy az utolsó csata előtt) visszatérhetünk a szigetre, hogy még alaposabban bebarangolhassuk azt, és minden rejtett sírt, barlangot felfedezhessünk, ill. kincset összeszedhessünk kedvenc sírrablónkkal.
Érdemes visszalátogatni a korábbi helyszínekre, mivel az újabb képességeinknek, eszközeinknek hála, az addig elérhetetlen, zárt helyekre is eljuthatunk. Így azért jócskán kitolódhat a játékidő, nem is beszélve az online multiról...

*„Nem oda érkeztem, ahová indultam, hanem oda, ahová el kellett jutnom.”* (Douglas Adams)

A kurrens generáció egyik alapelvárása(?) immáron az online multiplayer, ami a TR-ből sem hiányzik természetesen. Összesen nyolcan vehetünk részt benne és négy játékmód közül választhatunk. Az első a klasszikus Team Deathmatch.
A játékban található karakterekből válogathatunk (jók és rosszak), és 4 jófiú kontra 4 gonosz ütközhet meg egymással.
A Free For All nem más, mint szimpla deathmatch, míg a Rescue módban a jóknak orvosi felszerelést kell elszállítaniuk, és ezt igyekeznek megakadályozni a rosszak.
A Cry For Help picit hasonlít ehhez, ott rádióadókat kell aktiválni. A single campaign-ból megismert fegyvereket használhatjuk a multiban, valamint csapdákat is állíthatunk, és minden meccs után EXP jár, ami után választhatunk más-más karaktereket (Lara a legdrágább). Persze, nyugodtan rámondhatjuk, hogy a TR online multija nem túl acélos, de igazából ez mit sem von le a játék érdemeiből, pláne, hogy ami van, az rendben van. Nem az online rész a lényeg (amúgy is picit torz elvárásnak érzem olykor, ezt a sírás-rívást, ha egy játékban nincs multi – régen még internet sem volt), kit érdekel, ha maga a játék beleszegez a fotelbe és olyan élményekkel, érzésekkel gazdagít, amelyeket egyszerűen muszáj személyesen megtapasztalni, mert másként nem adhatóak át. Igen, lehetne még hibákat keresni a TR-ben, pl. hogy Lara néha furán fejlődik személyiségileg, vagy, hogy nincsenek akkora emlékezetes, tökös beszólásai, de ezek nüansznyi dolgok. Legalább valami marad a folytatásra is. Összességében egy kerek egészet alkot a játék, hála az intelligens tervezésnek és fejlesztésnek. Nincsenek ismétlődő részek, mindig valamivel meg tudják fűszerezni a feladatokat, és a végkifejlett során végre az újradefiniált, harcos amazon Larát látjuk.
Elértünk A-pontból a B-be?
El, nem is akármilyen módon és a cselekmény végére, sajnálkozunk, hogy (már) véget is ért. Igazi blockbuster mozifilm lehetne, és az már biztos, hogy többször végig fogom vinni, mint ahogy egy jó filmet is nem egyszer nézünk végig.
Le vagyok nyűgözve, az ilyen alkotásokért érdemes kontrollert ragadni! Na, ezt hívom én JÁTÉKnak; kötelező darab!
És mielőtt bárki rám sütné a „rajongó”, vagy az „elfogult” jelzőt, elárulom, hogy mindig is ki nem állhattam a Tomb Raider játékokat. Egészen mostanáig...

**10/10**

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***Crystal Dynamics***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 10



JediEco

# ALIENS COLONIAL MARINES

Aliens, szinte minden film- és videojáték rajongó fülében hatalmas tisztelgéssel csengő fogalom, egy igazi klasszikus, melynek említése mindannyiunkban kellemes emlékeket idéz fel, majd nyelünk egyet a témában rejlő lehetőségekre gondolva. Ridley Scott, James Cameron, A nyolcadik utas: a Halál (Alien - 1979), Ridley Scott, Ellen Ripley Hadnagy, Nostromo, Dallas kapitány, Ash, A bolygó neve: Halál (Aliens – 1986), James Cameron, Sulaco, LV-426, Bishop, Hudson, Vasquez, Apone őrmester, Hicks tizedes. Nem tudom a mai generáció menynyire képes ezt hasonlóan átérezni, de a „mi" időnkben ezek a címek és nevek annyira belénk ágyazódtak, hogy a legapróbb utalás is sokszor libabőrös borzongással párosul, de legalábbis tengernyi déjà vu érzettel. Egyszerűen gyermekkorunk szerves része. Emlékszem, mikor alig 7 évesen egy barátommal és édesanyámmal fényes nappal, egy szűk 50 centis képcsöves TV-n feketefehérben, ratyi minőségben, VHS-en, de az EREDETI Menszátor Magdolnás szinkronnal megnéztük az „A bolygó neve: Halál"-t. Sokszor alig láttunk valamit, 5.1-es digitális hang sem nagyon párosult az otthoni „mozizáshoz" (inkább mono Videoton technológia), mégis olyannyira a hatalmába kerített, hogy a WC-re nem mertünk utána kimenni, nemhogy sötétben egyedül aludni aznap este, hiszen minden kanapé mögül valami szörny bújt elő, hogy magával ragadjon wáááá… és habár utána évekig nem is volt szerencsém látni, mégis életem egyik mérföldköves filmélménye maradt.
Utána persze az HBO-nak köszönhetően minden be lett pótolva. Agyonnyúzott VHS kazi, legjobb jelenetek számtalan visszatekerése, az eredeti szinkron és minden létező zene és hangeffekt memóriába égetése, tengerészgyalogososdi teniszütővel - impulzusfegyver gyanánt - a lépcsőházban… na jó, utóbbi lehet nem mindenki gyermekkorának része.

Tekintsünk vissza a hajdani (kezdeti) PS2-es korszakba, mikor is először hírmorzsákat lehetett olvasni egy jujujujujujj vadiúj Alien játékról, **Colonial Marines** alcímen. Méghozzá az „elvínégyhuszonhat"-ra visszatérve, a telepesek végső harcát megvívva a xenomorfok ellen, az „A bolygó neve: Halál" előzményeként (pontosabban inkább beépített elemeként, mert a telepesek csak a „társaság", azaz Bourke utasítása után találták meg az űrhajót a tojásokkal).
Az eredeti mozis verzióban erre csak utalásokat találtunk, mikor a tengerészgyalogság landol és felderíti a terepet. Barikádok (áttörve), robbanásnyomok mindenütt – „Piszok nagy menet lehetett!".
A későbbi DVD-n kiadott „rendezőiben" a harcot ugyan továbbra sem, de Newt – avagy „Nyuszi" - családját legalább láthattuk, aki ironikus módon védtelen kislányként nem csak az egyetlen túlélő maradt, de pont az ő szülei találták meg az idegen űrhajót. Kiváló téma válhatott volna belőle, még ha nem is ragaszkodott volna „szigorúan" a film történéseihez, de a project törlődni látszott…
Aztán a port letörölve valahogy mégis előkerült a név 2006 körül, az alcím sem változott, ellenben a téma igen, mindenesetre be lett ígérve 2008 környékére, de mint ahogy a mellékelt ábra mutatja: csúszott.
Hogy minek is indult eredetileg a project és miként változott időközben, nem annyira releváns, tekintettel rá, hogy még a hónapokkal ezelőtti demóvideók sem „teljesen" azt tükrözik végeredményben, mint amit előrevetítettek.
Nem titkolom, hogy ezért nem is kicsit vagyok dühös, hiszen azt hiszem sokak nevében beszélek, hogy gyermekkorom egyik kedvenc filmjének kvázi a direkt folytatását készítették el videojátékos adaptációban, méghozzá a generáció vége felé. Elég ránézni a képsorokra, hogy mi mindent ki lehetett volna hozni a témából, melynek épphogy csak a felszínét kapirgálták meg.
Lehet eredetileg még most sem készült volna el, ugyanis a rossz nyelvek szerint a SEGA már erősen a Gearbox-ra pirított, hogy tessék már elkészülni, és állítólag a munkálatok nagy részét eleve egy másik stúdió, a Timegate végezte, a Gearbox-szal karöltve gyorsan összecsapva a végfázisban. Szóval van balhé a stuff körül, és bizonyos források szerint csoda, hogy egyáltalán ilyen állapotba került, de nem tudni pontosan mi az igazság, csak hogy olyan lett, amilyen.
Na de eső után köpönyeg, nézzünk inkább egy kis áttekintőt, pláne a mai generációnak, hogy tudjuk mivel is állunk szemben a Colonial Marines-ben:

A távoli jövőben járunk, a XXII. században, mikorra a technológia eljutott arra a szintre, hogy gyorsabban utazzunk a fénynél (ami fizikálisan ugyebár képtelenség adott „teren" belül, ám a fizikát megkerülve elméletben mozgathatjuk vagy görbíthetjük magát a teret is, hogy A pontból B-be kerüljünk), továbbá felismerték a hibernációban rejlő fantasztikus lehetőségeket hosszú űrutazásokhoz. Az általunk ismert világűr határai immáron elérhetővé váltak, ennek eredményeként a korszak a felfedezésekről, gyarmatosításokkal, és nyersanyagkészleteink bővítéséről szól.
A XXII. első negyedében bukkant rá a Nostromo egy idegen űrhajóra, egy akkor még felfedezetlen bolygón, későbbi nevén LV-426. Az űrhajó „vészjelzését" (mint később kiderült inkább „figyelmeztető jelzését") a társaság utasítására kutatta fel a közönséges









kereskedő űrhajó legénysége, ahol felfedezték az ellenséges idegen fajt. 57 évvel később, miután a lehibernált Ellen Ripley-t az űrben bolyongva a Nostromo egyetlen túlélőjeként megtalálják, a „társaság" utasítására az immáron gyarmatosított bolygón a telepesek újfent „felfedezik" az idegen űrhajót, mellyel mind a 60-70 családot halálra ítélik. Miután megszakadt a kapcsolat az LV-426-tal, a tengerészgyalogságot rendelik a helyszínre, hogy kicsit körbenézzenek, melyhez Ellen Ripley hadnagy segítségét kérik, mint tanácsadó, hogy nézzen újra szembe rémálmaival és démonjaival, de már az első összecsapás sem éppen úgy sül el, ahogy tervezik. 17 napig tart, míg a tengerészet segítséget küld, ha nem jelentkeznek.
De Hudson sem tévedett, mikor kétségbe esve konstatálta, hogy ezen a szeméttelepen még 17 óráig sem bírják ki a szörnyekkel. Maroknyi túlélő azért marad,köztük Hicks, akinek a Sulaco űrhajóról küldött vészadása nyomán érkezik is a felmentő sereg, 17 nappal az „A bolygó neve: Halál„ történései után, 2179-ben. Tehát visszatérünk az LV-426-ra…

## „Általában sötétben támadnak, általában..."

Nem tudni pontosan honnan származnak a szörnyek, habár a Prometheus nyomán egy – konkrétan az emberiség elpusztítására - kifejlesztett biológiai fegyverről lehet szó, igaz, nem minden Alien rajongó szimpatizál a nyári mozi szálaival, mint „Alien-előzmény". Más – talán valahol kevésbé komoly - mellékágak szerint, mint az Alien Versus Predator, az ellenséges faj mesterségesen lett tenyésztve megmérettetésekhez, az embereket használva gazdatestnek, ezért is passzol sokak szerint olyannyira az óriásskorpiószerű „arctámadó" az arcunkra.
Akárhogy is a xenomorfok, avagy alienek egy a termeszekhez hasonló kasztrendszerben élnek. Kaptárakat építenek, melyben a gigantikus királynő tojásokat rak.
Az innen kikelő gusztustalan „arctámadók" egy petét juttatnak a gazdatest szervezetébe, melytől fogva így vagy úgy, de az áldozat menthetetlen.
A szervezetében parazitaként növekvő embrió rövid időn belül kifejlődik, áttöri magát az ember mellkasán, majd újabb transzformációkon esik át, míg el nem éri végleges 2-3 méteres alakját. Ők a dolgozók, avagy az igazi „alienek".
Rendkívül ellenálló, igazi túlélő és gyilkos faj, „tökéletességéhez csak agresszivitása mérhető", egyetlen célja a szaporodás, azaz emberek elragadása, begubózása, hogy az arctámadók embriókat ültethessenek el bennük.
Közben minden útjában álló akadállyal végeznek, nem ismernek félelmet, egyedül talán a tűztől félnek, nagyon mástól nem. Karmai és acélkeménységű tüskés farka halálos, csak úgy, mint második állkapcsa, mely kicsapódva játszi könnyedséggel zúzza be még egy Predator masszív koponyáját is.









Falakon és szűk járatokon is képesek közlekedni, és plafonon szaladva is ugyanolyan gyorsak, mint futva, ráadásul kiváló úszók. Vér helyett tömény savat termel szervezetük, mely a legmasszívabb páncélt is könnyűszerrel átmarja, ezáltal tökéletessé fejlesztette védekező mechanizmusát.

## „Let's rock!" Vasquez után szabadon, de mindenek előtt: „kaphatnék egy gumibugyit a bevetéshez?"

Felesleges újfent hangoztatni micsoda legendává nőtte ki magát az Alien-franchise, mely a Star Wars-hoz hasonlóan igazi univerzummá fejlődött, rajongók millióival.
Ridley Scott képi világából, melyet egy irdatlan hátizomból indított fejessel megspékelve James Cameron a csúcsra járatott, megannyi film és videojáték táplálkozott, igazi őstojás. Említsünk csak néhány mai címet, mint akár a Metroid, Halo, Killzone, Gears of War, Dead Space, stb.
A Colonial Marines a galaxisunk legkeményebb elit csapatait vonultatja fel.
Brutális fegyverekkel veszik fel a kesztyűt minden kihívással szemben, legyen szó szimpla felderítésről, vagy kőkemény „poloskavadászatról", vagy idegen agresszív létformák, avagy xenomorfok kiirtásáról.
Kiváló táptalaja egy félelmetes, mégis akciódús horror-játéknak, melynek története nem csak szorosan kapcsolódik a filmekhez, de James Cameron közvetett közreműködésével bele is passzol a franchise-ba.

Már a megjelenések előtt láthattunk lenyűgöző ingame klippeket a Sulaco-ról, valamint az LV-426 jól ismert komplexumáról, hogy felkészüljünk mi is vár ránk.
A menürendszer filmekből jól ismert effekt-jeitől, valamint a teljeskörűen licencelt – mindössze enyhén változtatott – soundtrackjétől pedig szabályszerűen libabőrös lettem, így alig vártam, hogy egy 26-27 éves időutazásban vegyem ki részem.
Ám ekkor jött az első apró sokk, ugyanis valami nagyon félresikerült, mert nem azokat a gyönyörűen renderelt képeket kapjuk viszont, mint a „kedvcsinálókban", hanem minden stílustalanul lett odavetve a képernyőre, gyakran alacsony felbontású textúrákkal, kidolgozatlan animációkkal, és már kezdetben is egy kissé nehézkes irányítással.
Nincs azért veszve minden, hiszen az irányítás szokható, és hála a jobb-rosszabb fény-árnyék effektusoknak, valamint a jól ismert alienes környezetnek, mégiscsak elkapott a feeling, pláne miután kezembe vehettem ismerősen „csengő" impulzusfegyveremet és mozgásérzékelőmet. Utóbbi hangja mindenkinek egybefűződött az évtizedek során a félelem fogalmával. Mégis, az első találkozásom az „idegenekkel" sajnos még ezt az illúziómat is képes volt lerombolni…

„Hol van Apone!? Az ősmester eltűnt! Menjünk innen a francba!" Egyetértek, de nem lehet, előbb még dolgunk van. Nézzük a háttérsztorit, melynek bevezetésé-











re egy szimpla ingame jelenet szolgál, melyből gyorsba megismerhetjük az új csapatot, név szerint többek között a kemény Cruz parancsnokot, a keménykötésű Vasquezre hajazó Belle-t, a Gears of Warból kilépett smart-gun-os O'Neal-t, egy újabb (android) Bishopot, valamint szerény személyünket, Christopher Winter tengerészgyalogost.

Nagyon gyanús dolgok történtek a Sulacon-t és az LV-426-on az elmúlt 17 hétben, a tengerészeknek pedig rövid úton nem csak a xenokkal, hanem a „társaság" magánhadseregével is meggyűlik a baja, avagy a Weyland-Yutani vállalat katonáival, akik biológiai fegyverként akarják a fajt, tojva az emberiség sorsára. Utóbbiakkal ráadásul még gyakrabban is találkozunk (talán 60:40 arányban, sajnos nem a xenok javára), így lényegében eredményül némi túlzással egy középszerű Call of Duty-t kapunk sci-fi környezetben, tele bugokkal és kidolgozatlan kivitelezéssel.

A történet maga ellenben jó - még ha a dramaturgia inkább csak átlagos is - a környezet pedig pazar.
A kivitelezés ellenben a maga kis Unreal motorjával együtt is abszolút közepes és stílustalan, az animációkról vagy az AI-ról nem is beszélve, de még ez is megbocsátható lenne egy igazán hangulatos játékmenettel. Sajnos mégis arcul köpnek minket egy kvázi már 10 évvel ezelőtt is abszolút átlagos egyhangú játékmenetűnek számító stuffal, melyben zömmel hentelés, muníció gyűjtés, és zsilipajtók nyitogatása vár ránk.
Igaz, utóbbi legalább fel lett dobva olykor-olykor az ismert vágó/forrasztó szerszámhasználatával, mellyel a gubóba ragadt embereket is könnyedén kivághatjuk.
Félreértés ne essék, VAN benne ötlet, sőt a stuff sok esetben hellyel-közzel még „tetszett" is, de nem kicsit dühítő, hogy ezzel a közvetlen Aliens folytatású adaptációval kvázi egy álom vált sokak szemében valóra, és mégis így khm… elcseszték a fantasztikus lehetőséget.

Hosszasan sorolhatnám a hibákat, kezdve akár a mozgásérzékelő tévúton járó koncepciójával, hogy ugye elviekben nem tudjuk egyszerre használni, és lőni.
Ennek ellenére akkor is kapunk jelzőhangot, ha eltettük, akkor minek használjuk?
A vizuális jelzést ugyan kikapcsolhatjuk, de a hangot nem, így szabályszerűen kinyírják bennünk a félelmet gerjesztő érzést a detektor hangját hallva, sablonossá degradálva azt. A másik a szörnyek maró sava, mely egy igen magas laszti, mégis csak annyiban lett itt lecsapva, hogy mikor áthaladunk a tetem felett (mely gagyi módon el is tűnik), átmenetileg nem regenerálódunk.
Hol az az átütő feeling, mikor az Aliens-ben az APC páncélkocsiban Hudson a szörny pofájába nyomja a shotgunt, majd a karát fogja ordítva, ahogy marja a kifröccsenő sav?!
Vagy mikor Hicks és Ripley menekülnek a liftbe, majd az ajtó csukódásakor beugró alient szétlövik, a sav pedig szétmarja Hicks páncélmellényét… valamint hol van a robbanások által kinyírt szörnyekből ömlő sav, melyek kb. a pincéig kimarják a padlót? Sehol!



Igaz, vannak a játékban afféle módosult alienek, melyek savat lövellnek, de komolytalan... (akkor már az AvP filmben látott levágott farkú xeno is ötletesebb volt, ahogy farkát lóbálva spriccelte a Predátorra a savat).

Legjobban mégis a nehézkes dinamikátlan irányítás zavart, mely azért messze áll a CoD-tól, pedig próbál rá hajazni, elég, ha a fegyver személyre szabását nézzük.



Legjobban a katonák elleni harcban ütköznek ki a hibák, mintha folyton beragadnék, és nem azt csinálná, amit akarok.
A borzalmas gránátokról nem is beszélve, a legnehezebb fokozaton eleve nem is értem mi a jó életnek jelzik.
Elég lenne, ha beadnák a szokásos gagyi gyermeteg külső nézetre váltott fekete-fehér elhalálozó képernyőt. Sokszor úgysem tudni mitől haltál meg, csak újrakezded 10-edszerre ugyanazt az idegesítő szakaszt (jó pár részt szabályszerűen gyűlöltem).
A legjobb ilyenkor megnézni olyan vicces képsorokat, mikor egy centinyi vastagságú tölténytől úgy esik le a fejünk, mint Dumberék Peti papagájának.
A muníció, életerő, illetve páncél felvétele sem mindig olyan dinamikus, ha nem pont jó szögben /jó helyen állok, ami főleg akkor zavaró, mikor futnom kéne. Szerencsére legtöbbször csapatban dolgozunk, akik a drámai hatás ellenére is - elárulom a titkot - halhatatlanok, amit bátran ki is használhatunk hátul kullogva, ha sokat szívunk.
Ami a legpraktikusabb a gagyiságok körében, hogy simán közéjük ereszthetünk akár egy gránátot is, hiszen nem is érzékelik a lövéseim (mint ahogy szegény begubózott, ám „lélegző" áldozatok sem, akiket szívesen megszabadítottam volna szenvedésüktől).

Azért nézzük kicsit a jó oldalát is. Ha belőttük a megfelelő nehézségi szintet, megszoktuk a gameplay-t, és túljutottunk a Sulaco-n, az LV-426-ra eljutva már jó eséllyel végig is viszed. Baromi jó érzés volt visszatérni a komplexumba (pár percig), még az orvosi laborban is megvoltak a tartályban tárolt arctámadók, ilyenkor kapunk is egy ismerős acsit/trófeát: „szerelem első látásra". (Ilyen felfedezendő helyszínekből/híres tárgyakból több is van, pl. Nyuszi Caisy babájának a feje, vagy Gorman hadnagy pisztolya, de még az Űrgolyhókban éneklő vicces mellkasból kitörő miniszörny kalapját is megtalálhatjuk egy









tartályban stb., mindezt jellegzetes idézetű bónuszokkal díjazzák.)
Vannak nagyon kellemes helyszínek, visszatérő karakterek (legyen titok, hogy ki csatlakozik hozzánk a Campaign vége felé).
Vannak hangulatos tűzharcok, akár még a xenokkal is. Rengeteg filmre visszatekintő kis apróság, vagy akár meglepetés előkerül.
Pl. állati jó fegyverek, az automata gépfegyverek a rendezői változatból, az atomjó mozgásérzékelős félig automata célzórendszerű smart gun (Vasquez és Drake fegyverei az Aliensből), a király lángszóró, mely katonára és xenora egyaránt kegyetlenül halálos közelről, dögcédulák, öltözők, mind mind a filmből ismert nevekkel stb.
Aztán ott van a titokzatos idegen űrhajó is, benne az idegen a 3-4 méteres lény tetemével, melyre először a Nostromo legénysége bukkant. Megküzdhetünk a brutális királynővel is, melyen nem fog a golyó, így mindig menekülni kell előle, vagy valami trükkel legyőzni, na persze újfent beszállhatunk a rakodó robotba is, hogy aztán lezúzzuk a szukát: „Nem fogod bántani a gyereket, te DÖG!"
Aztán ott van egy rendhagyó lopakodós küldetés a csatornában, mikor fegyvertelenül kell bolyonganunk a szörnyek közt.
A hideg futkosott a hátamon, mikor este sötétben Dolby Digital hangzással a vak szörny szó szerint a nyakamba lihegett, miközben nem mertem moccanni sem, nehogy felfedezzen.

Egyébiránt azért a szörnyek sem olyan vészesen bénák, pl. falon másznak, lukakból jönnek elő, egyedül mikor felém rohannak vicces, de a script, mikor elkapnak egész jó. Az arctámadók kínálta lehetőség a tojásokkal ellenben már abszolút nem lett kihasználva, pedig a detektor sem jelzi, mikor nem mozognak, de cseppet sem félelmetesek, és főleg nem olyan agresszíven agilisek, mint a filmben.

Öröm az ürömben, és ez talán javíthat valamit a campaign hangulatán, hogy bármikor csatlakozhatunk egy összesen négyfős kooperatív módhoz (és ki is léphetünk).
Persze a játékmeneten nem változtat sokat, kivéve talán, hogy egymást kell feléleszteünk, ellenben az előforduló framerate zuhanások még rá is tesznek egy lapáttal a technikai bakikra, és a memória is jobban van terhelve, ami meglátszik a textúrák betöltésén.




A négy ötletesnek tűnő versus jellegű online multiplay már inkább hoz valami színeset a gamepleybe, melyekben összesen 12-en vehetünk részt, 9 különböző térképet felkínálva. Természetes a két fő frakció, avagy a tengerészgyalogosok csapnak össze a xenok ellen. Érdekesség, hogy van fejlődésrendszer, melynek során mindkét kaszt arzenálját személyre szabhatjuk, ráadásul a rangokat és „tungingoló kreditek" (hívjuk így) java részét már a kampány során megszerezhetjük.
A szokásos team deathmatch-en túl van még területfoglalósdi, menekülősdi, avagy az embereknek egy konkrét helyre való eljutás, illetve ott van még a túlélősdi, miszerint x ideig életben kell maradni.
A katonáknak igazából csak lőni kell ezerrel, ellenben a xenoknak kezdőként nehezebb a dolguk, hiszen ott a mozgásdetektor is, viszont jól taktikázva, pláne csapatban elég egy jól kivitelezett csapás…



Summa summarum a Colonial Marines nem egy túlmisztifikált játékmenettel bíró FPS, sajnos azt kell mondjam, hogy önmagában így tekintve még PS-en is láttam már stuffokat, mely köröket vert rá, de azért nem csak hentelésből áll az egész.
Nem a hébe-hóba felbukkanó, közepesen ötletes bossharcokra gondolok (pláne annak fényében milyen gyengus a finálé), hanem inkább a lájtosabb részekre, mikor a környezetet is van szerencsénk megcsodálni.
Vannak benne szerethető részek, de egyébiránt minden tekintetben közepes, pláne a generáció vége felé, kivéve a zenét és hangeffektusokat, mely nálam abszolút nyerő, köszönhetően újfent a filmes vonatkozásoknak.
A Campaign viszonylag tartalmas, mondanak rá 5 órát, meg 7-8-at is, de én azt mondom fontosabb, hogy belőjük a megfelelő nehézségi szintet, ami kezdetben legyen bátran a 3. fokozat, majd ha túl szívós, csak akkor vegyünk vissza belőle, így akár 10+ is lehet belőle.

Ettől függetlenül egyedül az Aliens-es kapcsolat menti meg a bukástól, ennek fényében a rajongók pedig biztosan meg is fogják látni benne azt a csekély szépséget (nekik legyen 5.5-6 pont), amiért még így is szerethető, sőt egyszer végigvihető bárki számára, de még az Alien fanoknak is csak óvatosan merem „direktben ajánlani", mert rengeteg jobb cucc van, ami inkább megéri a pénzét.

**5/10**

Kiadó: **SEGA** Fejlesztő: **Gearbox Software**
Multiplayer: **2 fő** Online: **2-12 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

VIZUALITÁS 5 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6



Krisz

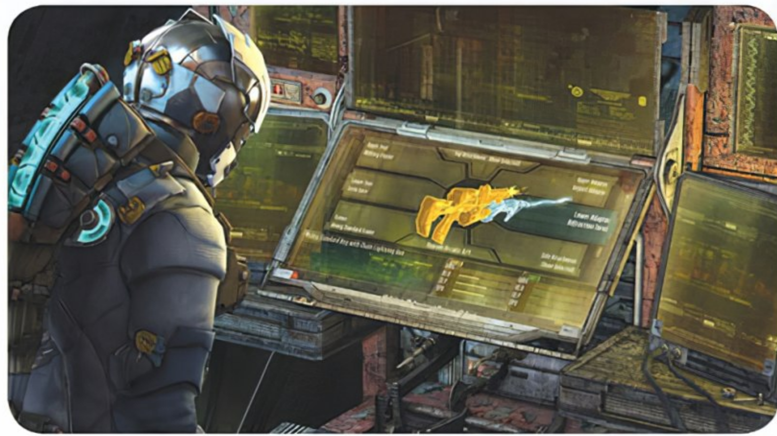
# DEAD SPACE 3

## Az űr most már tényleg nagyon halott

Szegény-szegény Isaac família, mostanában nagyon rájuk jár a rúd!
Az idősebb testvér, Isaac Sopoaga (nem röhög, tényleg így hívják!) épp szo... dögróváson van, mivel nem sikerült a San Francisco 49ers-nek diadalmaskodnia a Super Bowlon, míg Isaac Clarke valami csillagok közötti rekreációs központban lévő masszázsszalon helyett kénytelen megint a csúf, gonosz Nekromorfokkal birkózni valami nagyon fagyos helyen, ahol még a happy finish-t is másképp értelmezik.
Gonoszkodást és otromba viccelődést félretéve, végre megérkezett a várva-várt bolygóközi horror-eposz harmadik része, amiből megtudhatjuk, hogy hősünk hogy tudja legyűrni Magdi anyus erőlevesét kanál nélkül... nem, várjatok, valami nem stimmel. Ja, hogy ez a **Dead Space 3** teszt? Az egészen más, fel is öltöm legszebb tesztelői pókerarcom, szemembe tolom a katonai sisakom és felhangosítom a legjobb cikkírós zenét ami létezik.

### Lock'n load, marine!

Elnézést a kicsit komolytalan bevezetőért, de kénytelen voltam valamivel felhívni a figyelmetek, mivel jó eséllyel a cikk megjelenésének időpontjában már mindenki kimaxolta a programot, vagy hangosan prüszkölve vitte vissza a vásárlás helyére, mert „Aggyámást mer ebbe nehíz a platina a teremburáját". Jómagam a 2008-as első rész megjelenése óta hatalmas nagy rajongója vagyok a sorozatnak, mivel az EA egy olyan teljesen új franchise-t tudott felépíteni, pontosabban olyan tartalommal megtölteni, amit valamiért nagyon magaménak érzek.
Természetesen az összes eddigi részt végigjátszottam, sőt, még a szépséges utolsó trófeát is meg akartam szerezni, de a második rész hardcore módja egy időre sikeresen megutáltatta velem a videojátékok világát. Amíg kényszerpályán mozogtam, addig sem távolodtam el a Halott űrtől, inkább megnéztem az előzményül szolgáló animációs filmeket, majd a Dead Space: Extraction-nel ugyan egy kis vargabetűt téve, de visszataláltam a sorozathoz.
Most, hogy sikeresen megosztottam veletek azt, amit igazából senkit sem érdekel, kénytelen vagyok bevallani, hogy a jó pon-

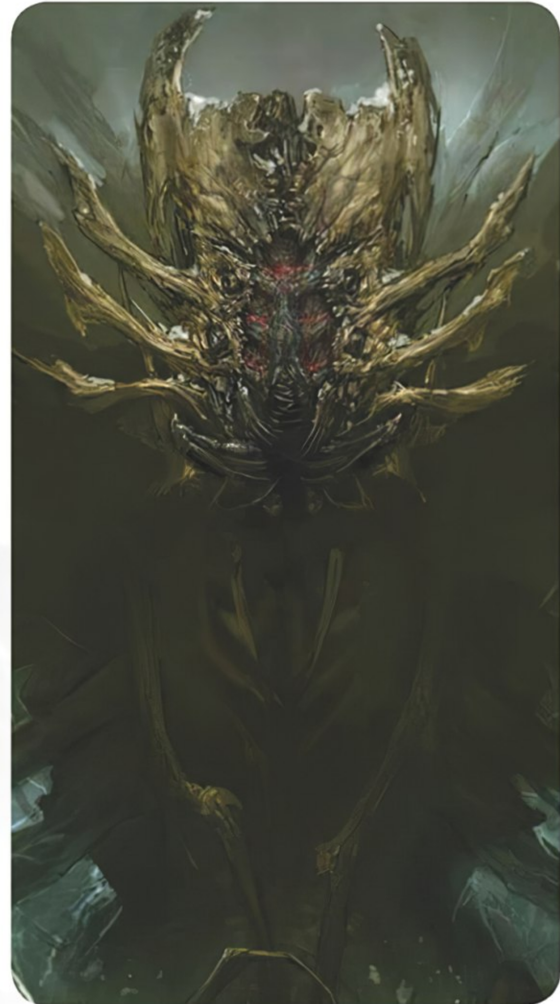



tozás ellenére szerintem nagyon felemásra sikeredett ez a játék. Csak hogy értsétek, egy nagyon kicsit olyan a szituáció, mint amikor a Capcom a RE: Codename Veronica után kiadta a Resident Evil 4-et.
Szép is, jó is az új Dead Space, sok elemében sikerült bőven túlnőnie a dicső elődökön, viszont van pár olyan bosszantó dolog benne, ami miatt egy jó kövér nyolcasnál nem kaphatott többet. És hogy mik azok?
Erről fog szólni a teszt!



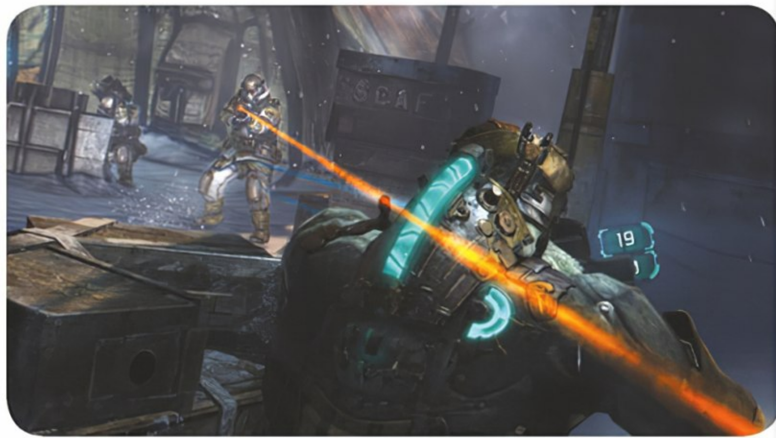
A sztori érdekesen veszi kezdetét, mert egy jó 200 évet ugrunk vissza a múltba egy olyan planétára, ahol a hó és a jég az úr.
Itt kutakodunk egy teljesen átlagos közkatonával valami lezuhant repülőgép és egy bizonyos Codex után. Némi közjátékot és lövöldözést követően sikerül is megkaparintani az áhított dolgot, viszont amikor büszkén mutogatjuk felettesünknek, ő egyszerűen kivégzi szerencsétlen emberünket, valamint ahogy fordul körbe vele a kamera még azt is láthatjuk, hogy a felakasztott és kibelezett katonái között tiszteleg egy zászlónak és egyszerűen szétlövi a saját fejét.
A nem éppen vidám képsorok után ugrunk a jelenbe, ahol találkozunk Isaac barátunkkal, aki két új hobbinak hódol.
Egyrészt úgy néz ki, mint egy csöves, másrészt a putrinak kinéző apartmanjában mindenhol egy Marker képe díszeleg (csak zárójelben jegyezném meg, ha valaki esetleg kihagyta az előző részeket, semmi gond, ugyanis a progi egy gyorstalpaló formájában összefoglalja az eddigi történéseket).

Ebben a vidám állapotában talál rá két egyén, a videókon már sokat látott vörös páncélos Carver, illetve az ő főnöke.
Sokat nem is vacakolnak, másodpercek alatt meggyőzik Izsákot, hogy azonnal szedje össze magát, mert Ellie-nek (igen, az az Ellie) valószínűleg baja esett míg a Markerek után nyomozott, ráadásul az addig egészen békésnek tűnő Unitológusoknak is előkerült egy militáns szárnya, és lókolbászt akarnak csinálni héroszunkból.
Így kezdődik tehát a harmadik felvonás, de természetesen a továbbiakban ez nagyon szépen kibővül, egész konkrét válaszokat kapunk a sok-sok miértre és hogyanra, noha azért túl sok poént nem is szeretnék lelőni hátha valaki még nem játszotta végig az anyagot.
Egy észrevétellel vezetném fel a játék megváltozását: emlékeztek rá, hogy a DS első részében hősünk meg sem nyikkant?
Nagyon nem tudtunk meg róla semmit, sokszor sodródott az eseményekkel és a puszta túlélés volt a célja a brutális nekrókkal szemben. A folytatásban már kapott hangot is, egy picit árnyaltabb képet kaphattunk a személyiségéről, valamint tisztességgel kommentálta is a körülötte zajló eseményeket.
Itt pedig? Mintha valami gyakorló afro srác lenne, vagy valami elit katona, úgy ömlik a szitok a száján!
Egy durvaanyád itt, egy durvaanyád ott, te elmehetsz a francba, húzd le magad a WC-n, meg szólj anyukádnak, hogy egy kicsit több sajtot rakjon a reggeli szendvicsre, ha eljövök tőletek. Egyszóval totális átalakuláson ment keresztül, amit egy részről nem is csodálok, másrészt viszont egy kicsit talán túlzásba vitték a készítők, ráadásul még kapott egy fura érzelmi szálat is a program, és Clarke-nak a latin lover szerep nem áll túl jól.
Ahogy láthatjátok, a sztori nagyon előtérbe került, talán egy picit túlzottan is, ráadásul a pályákon fellelhető szöveg és hangfile-ok ezt még tovább mélyítik.



Ami viszont nem változott gyakorlatilag semmit, az a grafika. Ez nem feltétlenül baj, mert már az előzmények is igencsak mutatósak voltak, bár némi vérfrissítés azért itt is jól jöhetett volna.
A helyszínek jól néznek ki, vannak kifejezetten ötletesek is, mint amikor a Roanoke hajó körül fogunk őgyelegni az űrben, vagy a végső cél, a Tau Volantis hófútta csúcsai.
Ezeken kívül megfordulunk majd barlangokban, hajókban, földalatti bunkerekben, sőt, a végén még egy kis Prometheus utánérzet is bejátszik.
Szerencsére továbbra sem szaggat a cucc, pedig tisztességes mennyiségű ellenfelet mozgat meg néha.





## Gears of Space

Nos, el is érkeztünk az első olyan új részhez a mechanizmusban, ami nálam egy kicsit kiverte a biztosítékot. A fedezékes harc nagy ötlet, de azt nem igazán értem, hogy ide, egy alapvetően túlélő-horror játékba minek kellett behozni.
Ahogy a bevezetőben is említettem, az Unitológusok vérszemet kaptak és megpróbálnak minket hidegre tenni – mivel ők élő emberek, ezért mindezt fedezékek mögül teszik, szóval barátkozzunk meg a gondolattal, hogy a játék bő egynegyedét görnyedve fogjuk tölteni, különböző padok, székek, pultok mögött.
A fennmaradó részben természetesen a gaz nekrók ellen küzdünk, minden utunkba akadó eszközzel és módszerrel.
A harcrendszer ezen része még mindig nagyon látványos és brutális, mert bizony csonkolnunk kell hogy lelassítsuk a dögöket, különben másodpercek alatt szétkapnak minket. Szerencsére a sztázis és kinetikus modul megint velünk van, szóval ha valamelyik nagyon pattog, lassítsuk szépen le, vagy a döglött társaiból rántsuk magunkhoz a karmaikat és küldjük beléjük.
Ellenfeleink között lesz néhány új egyén is, mint például a villámgyors, zombi-szerű izék, akiket nagyjából egy ütéssel szétcsapunk, de legalább 20-30 ugrik nekünk egyszerre.
A Brute-ok sajnos eltűntek, de kaptunk helyettük valami még nagyobb dögöt, akik szintén csoportosan ugranak nekünk és a végén már agyvérzést kaptam tőlük.
Emberi ellenfeleink is képesek szemét módon dolgozni, ugyanis előszeretettel vágnak hozzánk sztázis-gránátokat, aztán jól belassulunk tőlük és jöhet is a restart. Azt mondjuk sosem gondoltam volna, hogy a Dead Space-ben fogok fedezék mögül heccsátokat osztogatni, de változnak az idők...

A másik nagy újítás amúgy a felszerelés összerakásának lehetősége. Felejtsük el az eddig megszokott sémát, hogy a plazmavágónkkal végigdaráljuk a játékot!
Több mint 70 féle opció közül választhatunk, és kis túlzással tényleg olyan puskát rakunk össze magunknak amilyet szeretnénk, de ezt nézzük egy kicsit részletesebben! Minden fegyó alapja a markolat. Ez lehet egykezes, kétkezes, illetve ezeknek alapból turbózott variációi. Erre rakhatunk egy alsó és egy felső csatolmányt, mint például az én egyik kedvencem, a felül shotgun, alul gránátvető. Csinálhatunk olyan plazmavágót, amibe van egy lángszóró is, vagy egy olyan dárdákat kilövő alkalmatosságot, ami egyben egy rohamkés is. Ha még ez sem lenne elég, akkor tehetünk rá egy első és egy másodlagos tulajdonságot is, mint például azt, hogy legyen egy kis savas hatása is az egésznek és közben gyűjtse be a lőszert magától.
Azt se felejtsük el, hogy még különböző, a markolatba építhető upgrade-kel is tuningolhatjuk az egészet – láthatjátok, hogy nagy potenciál van a rendszerben.
A lőszer, eü csomag problémakör is megoldódott, mivel ezeket is tudunk magunknak építeni bármelyik padnál, mindössze a megfelelő nyersanyagokat kell összeharácsolnunk. Bizony, Isaac gyűjtögető életmódot folytat, és a különböző összeszedhető komponensek felhasználásával tudjuk a fentieket meglépni. Ezeket amúgy az ellenfeleinkből,





illetve kis begyűjtő robotok szétküldésével tudjuk felvenni. Ez amúgy szép és jó, viszont így teljesen kinyírjuk a stuff esszenciáját, a horror hangulatot, ami egyébként a legnagyobb hibája a Dead Space 3-nak.
Már a helyszínek sem félelmetesek, de képzeljük azt el, hogy mondjuk úgy fel vagyunk pakolva lőszerrel és életerő-visszatöltővel, mintha valami modern katonai FPS-t tolnánk, plusz van a kezünkben egy tömeges halált osztó készülék – kérdem én, akkor meg mitől féljünk? Ez hatványozottan igaz, ha egy barátunkkal ját-szunk, de erről egy picit később.

A szavatossággal amúgy semmi baj sincsen, sőt! Kapunk opcionálisan teljesíthető mellékfeladatokat is, amikkel együtt olyan 16-18 órára rúghat az első körünk, ami azért nem semmi a zsáneren belül! Ezek amúgy nincsenek túlbonyolítva, viszont elég nehezek, mert rettenetes mennyiségű dögöt kell lekaszálnunk közben.
Ha jól számoltam, akkor van három olyan, amit csak egy partnerünkkel együtt tudunk teljesíteni. Na, ezek viszont tényleg jók és ötletesek, próbáljátok ki őket!
Hála a jó égnek a szerintem nagyon béna és totál fölösleges kompetitív multi kikerült a stuffból, de cserébe kaptuk ugye az agyonreklámozott (szigorúan csak online) co-op móduszt, ami egészen szórakoztató.
Jól működik a drop in - drop out rendszer, bár az elég idegesítő, hogyha kilép a partnerünk, akkor a játék visszarak minket a leguccsó autosave pontra. A nehézség így alaposan degradálódik, mert ugyanannyi szörnyella jön nekünk mintha egyedül lennénk, meg hát ugye a sokat emlegetett hangulat is inkább a sci-fi akció felé billen át.
A tartalomról még annyit, hogy az első végigjátszás után kapunk egy new game+ - t, illetve extra játékmódokat, amik közül a Hardcore módot kiemelném, mivel a kritériuma az, hogy halál nélkül menjünk végig a játékon.
Aha, persze, meg akinek hat anyja van.
A zenékről és hangokról csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, mivel zseniálisak lettek. A legutolsó halálhörgéstől kezdve a zenékig át minden pont úgy szól, ahogy annak kell, sőt, talán az egyetlen félelemkeltő faktor az pont ez a szegmens.



A pozitívumok után viszont egy kis fanyalgás következik. Szépek és jók a mellékküldik, viszont a vége felé totál ellaposodnak és hihetetlen repetitívek lesznek, ezeknek nem tudom mi értelme volt amúgy, a kevesebb néha sokkal több. De ez egy kicsit úgy en bloc is igaz a progira, mert túl sokszor kell egy adott területet különböző módokon bejárnunk, ezért bizony előfordult, hogy az unalom miatt egy rövidebb időre leálltam a játékkal. A főellenfelek szintén nem tartoznak a pozitívumok közé, egyrészt mivel nagyon kevés van belőlük, másrészt azok is nagyon unalmasak és klisések, ráadásul, ha ketten játszunk, akkor még iszonyatosan könnyűek is. A hangulat megváltozásáról már írtam, tényleg nagyon nehéz hozzászokni, hogy megyünk és darálunk, már csak azért is, mert szerintem mindenki azt várta, hogy a kis nadrágját telepakolja. Talán egyetlen egy olyan szituáció volt, amikor pontosan tudtam, hogy mi fog történni, aztán a szívem majdnem a szememen keresztül esett ki akkorát ugrottam a székemmel ijedtemben.

## The end is near

Ez lenne tehát a várva-várt Halott Űr három. A grafika még mindig kellemes a szemnek, a hangok nagyon ott vannak, valamint a tartalom is csillagos ötös. Az újítások közül a fegyver és tárgykészítés nagyon jól sikerült, valamint ha találunk egy normális co-op parnert, akkor az is pöpecül megy.
A fedezékes harcot én nem tudtam benyelni, nagyon bosszantott a játék elejétől a végéig.
A repetitív elemek is frusztrálóak tudnak lenni, nem is értem, ha elfogyott a kakaó, miért kellett ezeket belerakniuk?
Logikai feladványt is tehettek volna bele a készítők, mert azok amik bekerültek mindennek nevezhetők, csak nem feladványoknak.
A 8 pontot megérdemli, többet sajnos nem, viszont forrón remélem hogy a következő rész nem a lövöldözés irányába tolódik el még jobban, szerintem senkinek sem hiányzik, hogy már Isaac is motorfűrésszel irtsa a necromorphokat.



**8/10**

Kiadó: ***EA*** Fejlesztő: ***Visceral Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 7



Hpeti

*Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

# SPORTS CONNECTION

Két ok miatt haragszom a Ubisoft-ra. Egyrészt azért mert most néhány napja kellett volna megjelennie a Rayman Legends-nek Wii U-ra, erre a cég bejelentette, hogy szeptemberre csúszik a program. Legalább annyi pozitívum van a dologban, hogy PS3-360 párosra is jönni fog, de a fél év várakozásért semmi nem kárpótol.
Másrészt a Zombie U-t leszámítva a Ubi egy halom vacakkal árasztotta el a Wii U-t. Ebben a hónapban három Ubi-s játékot is tesztelhettem. Míg a Youer Shape Fitness még egész kellemesre sikerült, addig a Rabbids Land már inkább csak fárasztó, a most bemutatásra kerülő ESPN **Sports Connection** pedig egyszerűen gyalázatos, csak a múlt számban bemutatott Game Party-hoz mérhető.

Most látszik csak mennyire meghatározó játék volt 2006-ban a Wii Sports. Egy igazán élvezetes, jól irányítható anyag, amelyben meg volt a jellegzetes Nintendo varázs. Nem csoda, hogy irányt szabott a videojáték iparnak. Soha nem gondoltam volna, hogy ennyi év után sem sikerül igazán túlszárnyalni. A Sports Connection a Wii Sports nyomdokain halad, annak sikerét meglovagolva próbálja eladni magát.
Csak éppen azok az elemek hiányoznak belőle, amelyek a Nintendo játékát játszhatóvá és ezzel sikeressé tették. A Wii Sports egyszerűségével és könnyed kezelhetőségével vált a bulik központjává.
A SC-ból mindez hiányzik, leginkább az igénytelen szó jut róla az eszembe. A grafika engem sokkolt.
Mintha egy őskori PS1-es játékot húztak volna fel HD-ba. Sima Wii-re sokkal igényesebb grafikai motorral megáldott játékok jöttek. Süt az egész anyagról a programozói felületesség, a nemtörődömség, annak gondolata, hogy a casual Wii-seknek jó lesz ez.







Valamiért talán azt gondolták, hogy a játékélmény majd elviszi az egész programot a hátán.
Senki nem szólt nekik, hogy nem fogja. Olyan ugyanis, hogy játékélmény nem létezik ebben a programban. Ennek leginkább a gyatra játszhatóság az oka.

A legnépszerűbb, ilyen anyagoknál megszokott minijátékkal nyomulhatunk. Golf, tenisz, amerikai foci, gokart, foci, stb.
Mivel minden ilyen stuffban ezekkel játszhatunk, kell valamilyen plusz. Ez azonban teljesen hiányzik. Először a gokartot próbáltam ki.
Bár ne tettem volna!
A grafikára már nem is pazarolok több karaktert.
A legnagyobb baj, hogy a Mario Kart, vagy a múlt számban bemutatott Sonic Racing mellett ez a programocska végtelenül érdektelen, ronda és bugyuta.
Szó se róla elkörözgettem vele, de annyira unalmas volt, hogy semmiféle motivációt nem éreztem a folytatásra. Aztán a tenisszel folytattam.
Ez volt mindenkinek a kedvence a Wii Sportsban, így bőven volt összehasonlítási alapom.
A tenisz, mint mindegyik aljátékot lehet irányítani a GamePaddel vagy Wiimote-tal is.
A teniszhez az utóbbit ajánlom, mert az előbbi esetben a stylusszal kell kezelni, ami bár nem használhatatlan, mégis furcsa.
Általánosságban elmondható, hogy a játékokat a Wiimote-hoz találták ki, a GamePad-os irányítás, inkább amolyan „ezt adták a géphez, akkor ezzel is lehessen kezelni" stílusban készült. A tenisz bár nem volt különösebben nehéz, mégis annyira gagyi hatást kelt, mint egy csúcs műszaki cikk után egy fröccsöntött kínai bóvli. A figurák darabosan mozognak, nincs meg az a finoman játékos hatás, amit a Wii Sports keltett, sőt átlengi a játékot egyfajta igénytelenség. Ott volt például a kritikán aluli minőséget képviselő foci, ahol mindjárt az elején sikerült majdnem a kapussal gólt lőnöm az ellenfélnek.
A játékgyűjteményből hiányzik a hangulat, az érzés, hogy tovább játszunk.
Persze felvethető, hogy nem egyedül kell ezekkel a programokkal nyomulni.
Valóban, ha több játékos – egyszerre öt a maximum – áll neki, el tudom képzelni, hogy legyen néhány szórakoztató perc.
De a Wii Sports és – ha már Wii U-ról van szó – még inkább a Nintendo Land fényévekkel igényesebb, hangulatosabb programok voltak.

Mit is mondhatnék zárszóként az SC-ről. Talán annyit, hogy jobb messzire elkerülni. A Wii-s és Wii U-s választékból sokkal jobb, igényesebb játékokat találhatunk ma a piacon.

**3/10**

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Longtail Studios***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Veres Miki

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

# Fruit Ninja - Kojima Edition

A világ egyik legelcsépeltebb dolga a videojátékokat teszteléskor a nőkhöz, szerelemhez hasonlítani.
Szerintem nincs olyan médium a témában, amelytől még ne olvastam volna ilyet. Persze ez nem véletlen, rengeteg játéknál még jogos is, főleg egy olyan, nagy érzelmi töltettel rendelkező szoftvereknél, mint a Metal Gear széria darabjai. Meg se tudom számolni, hányszor hallottam, olvastam, hogy az MGS-be bele fogsz szeretni, a szerelmed lesz. És valóban, tényleg az lett.
A Metal Gear epizódok majd' bármelyikére igaz lehet az, hogy egyszerűen magával ragad, és nem ereszt. A szerelmeddé fog válni. Amikor még a Kojima Productions fejlesztésében, az akkor még Metal Gear Solid: Rising néven futó, új epizódról lehullott a lepel, mindenki pontosan ezt várta tőle, azt gondoltuk, hogy ezt akarja nyújtani.
A helyzet az, hogy a Rising akkor még nem tudta, mit is akar. Volt benne rengeteg ötlet, amit a Kojima Productions fiatalabb részlege egyszerűen nem tudott hova rakni, nem tudott velük mit kezdeni. Pontosan ezért, a zsákutcából való kimászás érdekében bízták rá a projektet a stílus mestereire, a Platinum Games-re. Ők pontosan tudták, mit akarnak, az első trailertől kezdve látszott, hogy céltudatosan tepernek azért, amit végül ki akartak hozni a koncepcióból.
A **Metal Gear Rising: Revengeance** nem lesz a szerelmed. Nem is akar az lenni.

A Metal Gear Rising története négy évvel játszódik a 2008-as Guns of The Patriots után, így jelenleg kronológiailag a sorozat utolsó darabja. Raiden azóta egy privát katonai cégnél, a Mavericknél dolgozik, így eltartva családját. A történet elején Raiden és csapata egy meg nem nevezett afrikai országban járnak, és annak vezetőjét, N'Mani Minisztert őrzik. Ez az ország csak évekkel van túl egy polgárháborún, ám vezetője összetartotta a népet, és egy békés, nyugodt helyet teremtett. Raidenék azonban váratlanul egy másik cyborg csapatba ütköznek, a Desperado Enterprises tagjaiba.
Ugyan a Maverick Enterprises csapata felkészült harcosokból áll, a Desperado könynyedén hatástalanítja mindjüket, és Raiden tehetetlenül nézi végig, ahogy végeznek N'Manival. Egy rövid, ám de annál látványosabb párbajban, mely a Desperado kardforgatója, Samuel és Raiden között zajlik, utóbbi fájdalmas vereséget szenved.
A fiatal nindzsa alig éli túl a találkozást, és egyik szemét el is veszíti. A történetről ennél többet nem akarok részletesen kifejteni, ám előre figyelmeztetek mindenkit: semmi extrára nem kell számítani. A Rising már ezen a ponton elszakad elődjeitől, és nem erre helyezi a hangsúlyt.
Persze ez látszik is, a játék története rém középszerű, teljesen kiszámítható, és nem egyszer bugyuta is. Aki a szoftver történetét szeretné látni a középpontban, és komoly elvárásokkal közelíti meg azt, most szólok, ne tegye, mert csalódni fog.
Én mondjuk igazából se csalódott, se meglepett nem vagyok, mivel az már minden korábbi előzetes alapján látszódott, hogy









itt nem ez lesz fókuszban, és igazából kicsit furcsán is nézett volna ki a széria stílusa vagy ideológiája túl erősen beletuszkolva egy ilyen velejéig őrült játékba. Az egyetlen dolog, aminek kapcsán én csalódott vagyok, azok a karakterek.
Nem, nem a Desperado tagjaira gondolok, ők az egyedüli új arcok, akiken látszik a kreatív szikra, mely megalkotásukkor gyúlt be. A többi új szereplő felejthető, semmilyen. Kivéve a főgonoszt. Ő nem semmilyen, ő borzalmas. Az én rövid történetvázlatomban ő nem szerepel, és a játék feléig kilétét homály fedi, de valójában addig jó: ennyire nevetséges, erőltetett, kiábrándítóan ostoba főgonosz még nem tette be lábát a széria világába. Kicsit olyan érzésem volt, mintha egy szombat délelőtti Cartoon Network rajzfilmből került volna ide, egyenesen a Mohó Jojó szupergonoszképzőből.
Ezen, és azon az apró tényezőn kell túltennie magát az embernek, hogy ez nem hagyományos értelemben vett Metal Gear játék. Nem is véletlen, hogy a Platinum Games úgy vette át a projektet, hogy a címből eltüntették a Solidot. Ha az ember nem azt várja a szoftvertől, amit már az első perctől sem akart nyújtani, akkor valószínűleg nem lesz sok gond.

Na de akkor nézzük azt, hogy mit akar nyújtani. A Rising alapvető harcrendszere nem hangzik nehéznek, ám az ember hamar rájön, hogy elsajátítása nem olyan egyszerű, mint elsőre gondolná.
Adott egy gyors, és egy erős támadásgomb, mint, ahogy az sok más hack n' slashben is alap. Az ezekkel behozható kombók igazából elég egyszerűen elsajátíthatóak, gyakorlatilag a véletlenszerű gombnyomkodás is látványos darabolásokat eredményez.
Amit igazán nehéz elsajátítani a Risingban, az a védekezés. A műfaj legtöbb képviselőjénél egyszerűen egy védekezőgombra, vagy esetleg egy elkerülőgombra egyszerűsítik a dolgot, így a totális káosz közepén sem követel komolyabb koncentrációt egy brutális támadás semlegesítése. A Rising természetesen erre fittyet hányva saját rendszert alkalmaz, amit nem megszoksz, nem belejössz, hanem behódolsz előtte. Nem egy perc lesz, amíg feláldozod az agyatlan kaszabolást, és amíg megtanulod látni, ami a hátad mögött jön, megérzed, mikor kell kitartanod a pengét, és mikor csaphatsz le az ellenfélre.
A védekezés módja, hogy az analógot a támadás irányába tolod, és a gyors támadás gombját megnyomod, jól időzítve.
Az első pályán ugyan még könnyedén megy, ahogy a sztori halad előre, egyre jobban kell rá odafigyelni, a későbbi fokozatokról nem is beszélve: a Rising minden újrajátszásnál, nehezebb fokozatnál egyre jobban kiteljesedik. Mikor elkezded a játékot, még amatőr leszel, és mire a végére érsz, már tapasztalt. Mire a Revengeance fokozat végére érsz, profivá válsz, de a teljes kimaxoláshoz mesternek kell lenned. Az ideális tanulási időszak érdekében én azt ajánlom, elsőnek a Normal fokozatot válasszátok, és csak utána haladjatok feljebb.
Az egyedi védekezésen kívül, a játék másik sajátossága a Blade mód.
Az L1/LB gomb megnyomásával a kamera Raiden mögé áll be, és a jobb analóggal olyan szögben vághatunk, ahogyan csak akarunk, a legnagyobb precizitással.
A Blade mód önmagában nem sokat ér, ám ha a második pályától elérhető Zan-datsuval együtt használjuk, mindjárt más a helyzet.
A Zan-datsu mérő az életerőnk alatt helyezkedik el, és minden általános támadás tölti azt. Ha elér egy bizonyos szintet (ami játék elején még a maximumot jelenti), a Blade mód bekapcsolásakor az idő eszméletlenül lelassul, és a vágásaid az átlagos ellenfelek számára egyből halálosak lesznek: elég egyetlen vágás, hogy egy, vagy akár több ellenfél darabokban végezze. Mivel alapvetően gyorsan fogy, a Zan-datsu használatakor érdemes odafigyelni, hogy minél több szögből, minél több darabba vagdaljuk ellenfeleinket, nagyobb eséllyel téphetjük ki azoknak gerincoszlopszerű energiával teli testrészüket, melynek összeroppantásával mind Raiden életereje, mind Zan-datsu csíkja feltöltődik.
Bár ez elsőre nagy könnyítésnek hangozhat, mivel az ellenfelek csapásai igen szépen csapolják meg hősünk életerejét, nélkülözhetetlen.
A szoftver egy későbbi pontján egy olyan képességet is szerzünk, melynek hatására Jack teljesen megvadul (pontosan nem szeretném részletezni, spoilerek elkerülése végett), és minden addiginál erősebb és gyorsabb támadásokat visz be.
Ez a képesség, melyet direkt nem nevezek nevén, ugyanúgy a Zan-datsu mérőjét használja, és csakis maximális töltöttség esetén aktiválható.

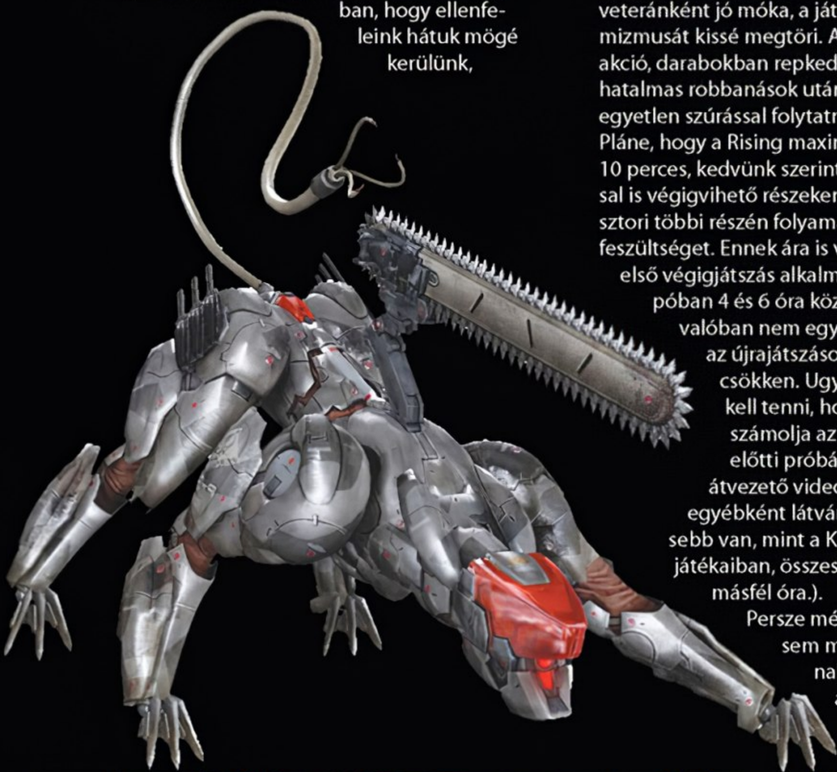








A Rising gyors, vad, őrült játékmenetre alapoz, végig adrenalint pumpálóan.
A teljesen lineáris pályákon végighaladva, a harcon kívül sok teendőnk nincs is: bár rádiókat és kártyákat is gyűjtögethetünk, nincsenek túlzottan elrejtve, a játékhoz maximum fél-háromnegyed óra pluszt adhat felkutatásuk. Ugyan a harc a játék nagy részét átjárja, van egy-két olyan rész, ahol lehetőségünk van a lopakodásra, és az ellenfeleket csendben kivégezni.
Bár az elképzelés jó, nindzsaként valóban bőven lenne lehetőségünk bujkálni, a megvalósítás sajnos elég középszerű.
Lopakodási lehetőségeink kimerülnek annyiban, hogy ellenfeleink hátuk mögé kerülünk, és egyetlen gomb megnyomásával kivégezzük. Mivel fedezékek mögé rendesen elbújni, vagy a rejtőzködést elősegítő komolyabb eszközöket, mozdulatokat alkalmazni nem tudunk, a Risingban a lopakodás inkább érdekesség, mint valódi opció.
Nemhogy a Metal Gear széria korábbi mélységét nem tükrözi, még az Arkham játékok leegyszerűsített, de ügyes rendszeréhez sem hasonlítható. Igazából mindenki számára egyértelmű, hogy ez afféle szalutálás a sorozat többi epizódja előtt, csak igazán elhivatott rajongóknak ajánlom, ritkán éri meg komolyan használni.
Annál is inkább, mert a lopakodás MGS veteránként jó móka, a játék alapvető dinamizmusát kissé megtöri. A folyamatos őrült akció, darabokban repkedő végtagok, és hatalmas robbanások után kevésbé kielégítő egyetlen szúrással folytatni a harcot.
Pláne, hogy a Rising maximum ezeken a kis 10 perces, kedvünk szerint akár lopakodással is végigvihető részeken csitul el kissé, a sztori többi részén folyamatosan fenntartja a feszültséget. Ennek ára is van, a játék hossza első végigjátszás alkalmával, normál tempóban 4 és 6 óra között mozog, ami valóban nem egy álomhossz, és ez az újrajátszások alkalmával még csökken. Ugyanakkor hozzá kell tenni, hogy a szoftver nem számolja az elhalálozások előtti próbálkozásokat, és az átvezető videókat sem (melyből egyébként látványosan kevesebb van, mint a Kojima Productions játékaiban, összesen maximum 1, másfél óra.).
Persze még ezekkel együtt sem mondanám hosszúnak, de egy biztos: a Rising rövidsége annak is köszönhető,



hogy mindenféle tölteléket, elnyújtott szekvenciát mellőz, amit végigjársz, tömény élvezet. Ennél fogva hiába érsz hamar az első végigjátszáson túl, egyből újra nekiállsz majd, és valószínűleg az sem az utolsó alkalmad lesz. Valóban rövid, de rendkívül újrajátszható.

Persze vannak olyan dolgok, melyekhez már én sem tudok ilyen pozitívan hozzáállni, például a kamerakezelés gyakori őrületéhez, főleg ha sok ellenfél van jelen egyszerre.
Ez azért is borzasztó idegesítő, mert ilyen helyzetekben általában amúgy is problémát okozhat a rengeteg támadás hatástalanítása, pláne, ha még nem is látunk semmit.
A másik probléma, hogy a játék nem kifejezetten mentes a bugoktól, és ez főleg akkor tűnik szembe, ha a környezeti elemeket vagdosod. Elég sűrűn produkálnak érdekes dolgokat a szétvágott dolgok, folynak bele a falba, és a föld alá.
És akkor a fizikáról már ne is beszéljünk, bármennyire király szétvágni mindent, ha amikor egy oszlopot vágsz ketté, nemhogy súlya lenne, vagy szétesne, még csak hangot sem ad ki, mintha csak papírból lenne.
Kissé kiábrándító tud lenni. Mondjuk még ez sem rontja el a prezentáció alapvetően pozitív összképét.
Ugyan a grafikára nem mondanám, hogy kifejezetten gyönyörű, azért a szép jelző még bőven találó rá, arról nem is beszélve, hogy (egy-két ritka alkalomtól eltekintve) a szoftver legalább stabil framerate-et biztosít, ami egy ilyen dinamikus játéknál nagyon fontos.
Nem szakítja meg a szoftver dinamizmusát az audio részleg sem: a brutálisan pergős, eszelős Soundtrack nagyszerűen sikerült, és a szinkronok is hasonló színvonalon vannak.
A prímet persze a hanghatások viszik, a penge suhanása, vagy ahogy végigmetszi a húst, szinte érzed, ahogy benned hatol végig a kard.







A Metal Gear Rising nem lett tökéletes játék, és valószínűleg életed élményét sem fogja nyújtani. Nem lett túl hosszú, némi csiszolás még ráfért volna, és egy pillanat erejéig sem akar komoly, nagyszabású történetet tálalni. Ezekkel együtt, ha hajlandó vagy így megközelíteni, pokolian élvezni fogod, első perctől az utolsóig, első végigjátszástól a hatodikig is.
Mire tökéletesen kitanulod a harcrendszert, már a harmadik végigjátszásodnál tartasz, és még mindig érezni fogod, hogy lehet még kihozni valamit a dologból.
Ha a Metal Gear Solid játékokról azt mondják, hogy a szerelmeid lesznek, a Risingot nyugodt szívvel nevezem a legvadabb szeretődnek, aki ugyan soha nem hagy benned olyan nyomot, mint elődei, de valami vadat és izgalmasat nyújt, amit szívesen veszel elő bármikor. Újra, és újra.
És ezzel a Platinum Games pontosan azt érte el a projekttel, amit ők láttak benne.

**8/10**

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Platinum Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 9



rolmanus




# CRYSIS 3

## *Előkelő idegen és pompázatos átlagosság*

Mitől is lesz egy játék, igazán jó játék? Nagyon sok komponense van ennek a kérdésnek és nem is lehetne rá egyértelmű választ adni.
Talán a remek grafikától, a kiváló zenétől és hanghatásoktól, a kiegyensúlyozott játékmenettől, a könnyed kezelhetőségtől, a hosszú játékidőtől? Vagy ez az összes tényező mind kell ahhoz, hogy kiemelkedő játékot kapjunk? És mi a helyzet az élvezeti faktorral? Azzal az esszenciával, amit egyébként még nehezebb megfogni, hiszen az emberi szubjektum oly rendkívülien változatos, hogy emiatt konkrét definíciót nem is lehet adni rá, hogy mi éppen a jó vagy a rossz (olyat teremteni, ami mindenki értékrendjéhez közel áll, szinte egyenlő a nullával).
Ha egy játéknak sikerül kitörnie az átlagos kategóriából, azt mivel éri el? Mitől lett Solid Snake, Master Chief (és még hosszasan sorolhatnám), történetei kultikusak, mitől emelkednek ki társaik közül? Ez az, amit a legnehezebb megfogalmazni! Valami olyan érzelmi többlet van ezekben a játékokban, olyan élményeket, érzéseket váltanak ki a játékosokból, amit sem a film, sem a könyv, mint médium soha nem fog elérni; ez a videojátékok privilégiuma. A **Crysis 3**-ban szinte minden megtalálható, köszönhetően a német precizitásnak: a kurrens generáció legszebb vizuális hatása, gyönyörű dallamok, korrekt irányíthatóság, ill. játékmenet és az online multiplayernek köszönhetően a szavatossággal sem lehet gond; mégis valami hiányzik a képletből. Valami, amitől a „nagy kultikusok" közé léphetne...

Hat évvel ezelőtt elsöprő sikereket ért el az első Crysis. Nem is véletlenül, hiszen az akkor még kicsiny frankfurti cég, – annak ellenére, hogy mindenki CryEngine tech-demonak csúfolta a játékot, – megmutatta, hogy lehet még érdekes elemeket belevinni az FPS zsánerébe. Nyitott világú rendszere bámulatos vizualitást tárt elénk (a PC-s verzió sokak gépét megizzasztotta), de a nanoruha adta meg a Crysis sava-borsát.
Kellemes alapozás volt, ahol megismerkedtünk az alapszituációval, főbb karakterekkel és mindenki reménykedve várta a folytatást, ahol mindez ki is teljesedhet. A folytatásban erősen érződött, hogy ez a rész a konzolok követelményeinek lett alárendelve.
Eldobván a sandbox jelleget, a vadonból az „urbán dzsungelbe" költöztették a játék



eseményeit, aminek hatására jóval csökkent a szabadságérzet. Amivel egyébként nem is lenne (lett volna) baj, hiszen kell a változatosság egy franchise életében, viszont a narratívát nem sikerült sehogy sem úgy kialakítani, hogy arra az epikus jelzőt aggathassuk.
A Crysis 2 gyönyörű volt, kellemes játékmenettel bírt, egy jóra sikeredett sci-fi lövölde lett, sokak kedvence, de a katartikus élmény továbbra is elmaradt.
A látvány diadalmaskodott ismét a kultikusság felett, viszont többen azt várták, hogy az i-re a pontot majd a várva-várt harmadik rész teszi rá. Meg is volt rá minden esélye, hiszen egy trilógiát leginkább a befejezése minősít; ha erős a finálé, az egekbe mész, viszont ha elrontják, akkor az a másik kettő részt is magával húzza (lásd. Mátrix).
A Crysis 3-mal elérkeztünk a záróakkordhoz, s talán most sikerül elnyernie az örök halhatatlanságot...

## A vadász meglátja prédáját...

A Crysis 3-ban ismét Prophet (vagy Alcatraz?) „bőrében" találjuk magunkat, 24 év telt el az előző rész eseményei óta, ami alatt hősünk csendesen szunyókált a világuralomra törő gonosz megavállalat, a CELL (Crynet Enforcement & Local Logistics) fogságában. Természetesen rögvest (a játék elején) érkezik a felmentő sereg, hogy kiszabadítsa Prophet-et a rabságból, mégpedig egy ismerős képében: Psycho, a Raptor-csapat másik túlélője, tűnik fel, immáron nanoruhájától megfosztva. Tőle tudjuk meg, hogy a Ceph fenyegetés véget ért (vagy mégsem?), viszont a CELL az idegenek technológiáját felhasználva elsődleges energiatermelővé vált, és ezáltal tör a világuralomra.
A maroknyi szakadt rebellis, Prophet segítségét kérik, hogy billentse az oldalukra a harci mérleget, és a régi ismerősnek, Psycho-nak, nem tud nemet mondani, immáron hallucináló hősünk. De ahogy arra számíthatunk, ez az energiatermelés és New York karanténná alakítása némi következményekkel jár, és előbb-utóbb alien-ekbe fogunk botlani, amit tovább bonyolít, hogy Prophet nanoruhája is Ceth-alapanyagú.
Bővebben nem mennék bele a történésekbe, röpke 6-7 óra alatt végére is érhetünk a sztorinak, ami sajnálatosan mellőz minden mély fordulatot, csattanót és drámai történetvezetést. Sőt, már-már mondhatnánk azt is, hogy egyszerű, mint a faék.
Prophet továbbra sem tud azzá a hőssé válni, akit mi annyira várnánk: sem szeretni, sem utálni, sem együtt érezni nem lehet vele, semmilyen érzést nem vált ki az emberből. Fura, hogy ezzel ellentétben a történet másodszereplője, Psycho, sokkal jobban teljesít e téren, és még a szinkronhang-arcjáték is meglepően jóra sikeredett nála.

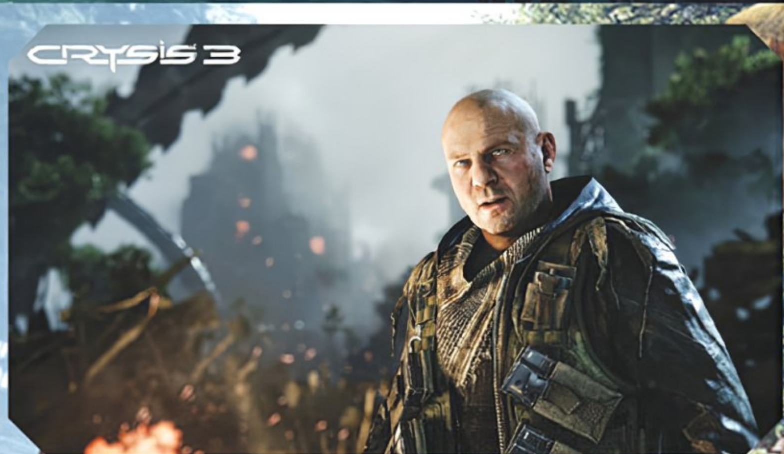
A Crysis 3-ban az első rész nyitott dzsungelét próbálták ötvözni, a második rész lineáris beton-világával; több-kevesebb sikerrel. Több dolog miatt is olykor ambivalens érzései vannak az embernek.
Többnyire csőpályák vannak, lineárisan vezetve vagyunk A-pontból B-be, valamint akad néhány aréna típusú pálya, ahol valamilyen járművet is használhatunk, de erős túlzás lenne sandboxnak nevezni mindezt, mivel csak abban választhatunk, hogy most a fő missziót vagy a másodlagos küldetést akarjuk abszolválni, esetleg még a likvidálási módszerek közül válogathatunk.
Az első rész nyitott világa, a dzsungel téma miatt, jól működött, viszont a Crysis 3 sandboxnak egyáltalán nem nevezhető, ezért például az erdős környezetnek kicsit szűkös a tér és nem lehet annyira jól kihasználni.
Két féle megoldással operálhatunk, vagy Rambó módjára halomra lövünk mindenkit, giga pajzsunkat aktiválva, vagy lopakodhatunk, és nesztelen ragadozóként vadászhatunk le mindenkit egyesével.
Ehhez a játékmetodikához, jól passzolna a dzsungel, ha egyáltalán volna értelme kihasználni a környezetet, de mivel ugye eleve képesek vagyunk láthatatlanná válni, a díszítésen kívül, sok funkciója nincs a vadon elemeinek. Páratlanul szépre lett minden bozót, fa és folyó kialakítva, csak igazából a játékélményt nézve teljesen feleslegesen (szép körítés). Ha mondjuk az AI észrevenné, hogy például a víz, amiben mi állunk láthatatlanul, éppen fodrozódik, és emiatt felfedezi jelenlétünket, akkor azt mondom volt értelme ezt a rengeteget leprogramozni, és még az AI is értelmes, csak sajnos ez nincs így.
Az ellenfelek egyébként semmit nem tudnak kezdeni a láthatatlansággal, esélytelenek velünk szemben, de alapjáraton sem mutatnak nagyfokú intelligenciát; átlagos képességekkel bír az AI.

Félre ne értsen senki, egyértelműen bámulatosan néz ki a Crysis 3. Minden gyönyörű, nagyon szépen duruzsol a CryEngine3, a fény-árnyékhatás egyszerűen meseszép, a dzsungelben minden fűszál hajlik, a patakocskák élethűen csordogálnak és a városi elemek is valósághűen kidolgozottak.
Csak hát a funkcionalitás, olykor elveszik. Nagyon sokszor sötét minden, az ellenfelek nem egyszer belevesznek a környezetbe.
A szemüvegünk (visor) kijelölő funkciója nélkül sűrűn elvesznénk, és a hőlátás (nanovision) is egy hasznos opció.
Szinte az összes akció úgy kezdődik, hogy visort be, ellenfelek kijelölgetése, tereptárgyak bemérése, majd likvidálás, felbukkanó cuccok felszedése, és indulhatunk tovább. Felfedezésre vajmi kevés a lehetőség, pedig








a történetben elég sok az üresjárat, mikor nem történik semmi, csak megyünk előre. Az épületekben játszódó események többsége pedig már-már inkább klausztrofóbikusak. Viszont a zenei aláfestés igazán nagyszerűen sikeredett. Nem véletlenül, hiszen Hans Zimmer komponálta a játék muzsikáját.
A szinkronhangokkal sincs gond, és a hanghatások is odaillőek, mármint ha időben megszólalnak (de ezt majd a multiplayer résznél bővebben is kifejtem).

Kipróbáltam a játék 3D funkcióját is, de az átvezető filmeket nem konvertálták át sztereoszkóp 3D-be, a játékmenetben meg különösebben észre sem vesszük az extra térbeli megjelenítést; kár érte.

## *lélegzetfojtva céloz,...*

A Crysis 3 egy hibrid játék, amely a klasszikus FPS játékok hagyományait vegyíti a lopakodó üzemmóddal. Ezt segítvén, egy futurisztikus íjjal látnak el minket a készítők újdonság gyanánt, amely az egylövéses nesztelen halál legfőbb eszköze.
Többféle kiegészítő fejjel is elláthatjuk (robbanó, elektromos, airburst), de végső soron szinte az összes fegyvert feleslegessé teszi. Azért csak szinte, mert a nyílvesszők terén erős a limitáció: maximum 9 nyilat tudsz magadnál tartani, a speckókból meg 3-3-at, és ha nem szedegeted össze a kilőtt nyilakat (a variáltakat nem lehet), akkor elég hamar kifogyunk belőle.
Viszont ez meg mennyire illúzióromboló már, hogy a nagy taktikus becserkészés és íjjal történő likvidálás, vadászat után hősünk megy és összeszedegeti a kilőtt nyílveszőit. Láttál már ilyet, bármelyik akciófilmben? Értem én, hogy ha túl sok vessződ lenne, akkor más fegyvert nem is használnál, de lehet jobb megoldás lett volna, ha több helyre pakolnak ki utánpótlásos ládákat.
A többi fegyver további izgalmakat nem szolgáltatnak, a hagyományos, már-már sablonos arzenál vár minket (gépfegyver, shotgun, sniper, stb.), melyeket természetesen upgade-elhetünk célzórendszerrel, hangtompítóval, ill. rövid-, és gyorstüzelésűvé. Amit még fejleszthetünk az a nanoruhánk, perk-eket oldhatunk fel a megfelelő tárgyak összegyűjtésével, amelyek hatására, gyorsabbak leszünk, tovább tart a láthatatlanságuk, és további hasonló attribútumokkal gyarapodhatunk.
Nem éreztem, hogy annyival erősebbé váltam volna tőlük, az ellenfeleknek se így, se úgy nem volt több esélyük ellenem. Valamint, hogy még könnyebb legyen a dolgunk a távolbeli ellenfelek öldöklésében, a visor-unkkal képesek vagyunk hack-elésre is, amely képességünkkel ellenséges ágyúkat fordíthatunk a magunk oldalára (ez a művelet mindig egy rövid reflex-minijátékkal történik).

A játék campaign része, amellett hogy rövidre sikeredett, nem is lett annyira nehéz; bár pont ezért pakoltak bele négy különböző nehézségi szintet, azzal azért fokozható az élvezet. Sokat nem kell majd gondolkodnunk: általában el kell jutnunk adott pontba, ahol kiderül, hogy nem is ide kellett volna jönnünk, mert zsákutca, vagy „valami bekapcsolása után jöhet a következő" típusú feladataink lesznek. Idővel eléggé ismétlődőek lesznek ezek küldetések, nem sokat dob rajta, hogy más-más környezetben hajtjuk végre mindezeket.




Maximum 2-3 alternatív útvonalat járhatunk be a feladatok közti utazások során, eltévedni nem nagyon lehet.
A fő-főellenséget is beleszámolva összesen 3 boss-szal fogunk találkozni, agymunkára itt se nagyon van szükség.

## *majdan elsüti fegyverét,...*

Hiába rövid a solo campaign rész egy játékban, ha erős multival rendelkezik; valljuk be, azért az sokat javít a helyzeten és a szavatosságon. A Crysis 3-ban 8 különböző online játékmóddal találkozunk: többségük ismerős lesz, a szokásos egymás elleni küzdelmek, illetve csapatos verzióik vannak jelen (deathmatch, team deathmatch, capture the flag, stb.), ami újdonságként megjelenik, az a visszatérő, területfoglalós Crash Site és az új Hunter mód.
Ebben a vadonatúj opcióban két csapatra oszlik a társaság, CELL katonákra és nanoruhás vadászokra, míg az első csapat a túlélésre játszik, addig a második predátorként kezd vadászni a parázó kiskatonákra.
Ha valakit kilőnek a CELL osztag közül, onnantól az a játékos is vadásszá válik, és az utolsó katona még abban bízhat, hogy sikerül életben maradnia, míg az adott idő le nem jár. Nem rossz opció, de már láttunk hasonlót máshol (nekem a CS-s időket jutatta eszembe). A multi egyébként matchmaking tekintetében stabil, minden játék után exp.-ket kapunk, további perkeket aktiválhatunk magunkon, külön kis küldetéseket is vállalhatunk; szóval úgy nagyjából rendben van az egész.

Egyébként 12 különböző pályán zúzhatunk, de ugye azt mondanom se kell, hogy az online multi némi grafikai butítással járt. Ami már inkább zavaróbb az a célzás és a sebzésmodell, ami nem lett valami velős, továbbá a hanghatások esetenkénti csúszása, van nemléte, olykor totálisan frusztráló.
Mondok példát: deathmatch-ben többször előfordult, hogy éppen barangoltam, vagy célra tartottam, mikor egy nagy puffanás következtében holtan estem össze, ami nem gáz, hiszen bármikor leszedhet egy lövéssel egy sniper, de amikor a kill cam-ben azt látom, hogy az ellenséges vérpistike totál körbelőtt közelről géppityuval több percen keresztül, majd még egy egész tárat is belémeresztett, és én mindebből semmit nem hallottam, na az már zavaró.
Ha hallom a lövések zaját, elugrom, odafordulok, vagy valami, nem pedig állok hülyén, aztán durranás után összeesés.
Lag-ba nagyon kevésszer futottam bele (szám szerint egyszer), és már vannak egész jó játékosok is a porondon, szóval lehet élvezkedni a multival.

## *és mellé!*

Pedig igyekeztem a teszt végére hagyni a fekete levest, a hibák felsorolását, de ahogy eddig olvastátok, párat már meg kellett említenem. A sorolás pedig folytatódik.
A pályák kialakításáról, már tettem említést (sötét, zéró funkció, stb.), de ahogy haladunk előre a campaign-ban, azt vesszük észre, hogy a pályamodellező egyre-inkább sietve, rohamtempóban rakta össze a későbbi pályákat. Az utolsó előtti nagy pályán repesztesz gondtalanul az off-road csodamasináddal, majd egyszerűen elmerülsz a mély vízben? Nem kellett volna ezt valahogy jelezni? Random szakadékokba (melyek jobb esetben egyszerűbb repedéseknek, vagy egyáltalán nem is látszódnak) gyakran beleesünk, főleg ha egy nagyobb csetepaté alatt araszolunk hátra… majd egyszer csak jön a nagy zuhanás a mélybe.

Az is számtalanszor előfordul, hogy egy adott tereptárgy nem „aktiválódott" emiatt nem tudjuk felvenni, vagy használni.
Konkrétan a kocsiba nem tudtam beleülni néhányszor, amíg bele nem bokszoltam egyet, ami után máris felvillant a felirat, hogy melyik gombot is tartsam lenyomva, ha használni akarom.
A nyílvesszők is néha a legelképesztőbb helyeken tudnak megakadni, és ezért néhol vissza sem tudjuk őket szerezni.
Viszont a legnagyobb bug az utolsó pályán, a fő-fő bossnál található.
Az már annyira nem is érdekelt, mikor a final stage-en egyszer meghaltam, majd egy olyan checkpoint-ba kerültem vissza, amiből nem tudtam kijönni, teljesen körbe voltam zárva, ezt még megoldottam egy laza kilépés, reloaddal.
A főgenyónál is sikerült elhaláloznom, ami után csontra lefagyott az egész gép.
Ment már egy ideje a masina, nem tulajdonítottam nagy jelentőséget neki.
De miután további négyszer fordult ez elő, életemben először jutottam el arra a pontra, hogy törési, zúzási kényszer indukálódott bennem, ami hál' isten nem manifesztálódott semmilyen tekintetben.
Rágugliztam, hogy most az én gépemben van a gond, vagy tapasztalt már más is ilyet? És ahogy azt már sejthetitek, nem egy bejegyzést találtam, ahol játékosok arról panaszkodnak, hogy az uccsó pályán, halál után lefagy az egész játék.
Ráadásul ez a bug, minden platformon jelen van, úgyhogy egy day1 patch igazán indokolt lenne (PC-re asszem' már van megoldás, de lehet, hogy mire ezt olvassátok, már jött is orvosság; hope so).
Nagy nehezen átverekedtem magam a végén, reménykedve, hogy nem teszem tönkre a gépem, viszont a befejezés, annyira nem kárpótolt, a katartikus élmény ismét kimaradt a Crysis sorozatból. Jó tanács: a stáblista után, még van egy rövid videó, azt se hagyjátok ki (bár, ha belegondolok, abban sem történik semmi nagy durranás).

Ezáltal elérkeztünk az ominózus kérdéshez: mi az, amitől a Crysis 3 kiemelkedik a többi FPS közül? A válasz: a grafika és a látvány; semmi több! Vitathatatlan, hogy a kurrens generáció legszebb játéka, de sem játékmechanikailag, sem történetileg, sem innováció tekintetében nem kiemelkedő játék a Crysis 3, inkább csak átlagos.
A hangulata szubjektív, mivel valakinek vagy bejön ez a poszt-apokaliptikus sci-fi történet, vagy nem, és biztos vannak Crysis-rajongók, nekik valószínűleg tetszeni fog a játék, ám nincs meg benne az a kellő töltet, ami miatt a legnagyobb FPS címek között emlegessük.
„A látványorgia és a kellemes lövölde egyvelege, de sokkal több potenciál volt benne"; sajnálatosan ez a kijelentés, nem csak a harmadik részre, de úgy en bloc az egész Crysis-sagára is érvényes immáron.

Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra?
Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

**7** /10

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***Crytek***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

CONSOLE CORNER 11 490.-

JediEco



# GOD OF WAR
## ASCENSION™

A videojátékok fantasztikus élményekben részesíthetnek minket. Egyesek teljes világokat alkotnak és tárnak elénk, mások átitatnak bennünket hangulatukkal, sőt, olyan is akad, amely még meg is érint minket. Ám az igazán jó, nagyszabású játék egyik ismérve, hogy kalandra hív bennünket. Így emelkedik ki a tömegből egy Uncharted, vagy egy DmC.
Amellett, hogy játékmenetükben is alapvetően egyben vannak, igazi kalandot élhetünk át velük. A God of War széria ebben mindig profi volt. Magunk kényszerítettük térdre a hadak istenét, másztuk meg az Olümposz hegyét, és bosszúra szomjazva döntöttünk romba mindent, mi utunkba állt.
Nem volt kifejezetten bonyolult, vagy érzelmileg, filozófiailag összetett a történet, de mindig nagyszabású volt.
És nem attól, hogy még nagyobb és nagyobb szörnyek, hegyek vagy istenek álltak utunkba, hanem attól, hogy a hangulat, az élmény fokozódott. Minden epizód az első percben olyan intenzitással robbant be a nappalinkba, hogy ott kő kövön nem maradt.
Azt, hogy God of War van a gépben, minden kis hangulati elem éreztette, minden porcikából sugárzott. Épp ezért volt mind emlékezetes, épp ezért hagyott mindegyik nyomot. Ki ne emlékezne az első epizód semmiből érkező nyitányára a hidrával, vagy a második rész látványos és grandiózus Pegazus lovaglásaira. Az ilyen jelenetekkor lépett ki a széria a játék szerepéből, és lett valami több. Igazi interaktív kaland, amelynek te magad vagy a részese.
A **God of War: Ascension**, a széria nagygépes történelmében először, nem nyújt kifejezetten ilyen élményt.





Az Ascension története tíz évvel az első God of War előtt játszódik. Kratos családját gyászolja, miután Árész, a Háború Istene elárulta őt, az Erünnüszök segítségével.
Na és itt a nagyobb probléma, a játék története ugyanis majdnem kimerül ennyiben. Kratos nagyon szomorú, de közben mérges is, az Erünnöszök pedig gonoszak. Kész.
Ahogy azt fentebb már említettem, a széria soha nem kifejezetten összetett történetéről volt híres, pont annyira volt jelen, hogy némileg mozgatórugójaként szolgáljon a képernyőn zajló vérömlenynek.
Itt egyszerűen a szoftver első 3-4 órájában komolyan el kellett gondolkodnom, hogy tulajdonképpen most mégis mi a fészkes fekete fene folyik itt, és miért csinálom azt, amit? Erre meg aztán rá is segít, hogy a cselekmény többször ide-oda ugrál az időben, ami kissé megkavarja a dolgokat, és mivel a történet csak foltokban van jelen, miután három órán át játszom a múlt eseményeit, mire visszakerülök a jelenbe, már el is felejtettem, hogy mi történik. A Santa Monica csapata azt ígérte, egy minden eddiginél emberibb Kratosszal fogunk megismerkedni, de igazából ezen sem éreztem, hogy kifejezetten sok újat hozna. Azon kívül, hogy Kratos többször is nagyon bánatos, nem mészárol le ok nélkül is embereket, ez nem különösebben befolyásolja a történetet.
Persze nem ezen áll, vagy bukik a dolog, de azért ennél picit többet reméltem.

Ami a sztorinál sokkal fontosabb, az maga a játékmenet. A God of War játékoknak mindig szokása volt kirobbanó nyitánnyal üdvözölni minket, ami egyes esetekben olyannyira jól sikerült, hogy a játék későbbi részei nem is tudtak mindig annak nyomába érni.
Na ez ezúttal nincs így, és sajnos nem azért, mert a későbbi részek jobban tartják a szokottnál a feszültséget. A grandiózus nyitány egyszerűen elmaradt. És nem is arról lenne szó, hogy nem próbálkoztak, vagy mást szerettek volna, elvégre minden adott: in medias res, hatalmas ellenfelek, gyönyörű beállítások. Valami azonban mégis hiányzik: az izgalom, a dinamizmus, a tűz.
Valamiért a készítők úgy látták, a korábbi epizódok nyitójelenetei attól voltak olyan epikusak, hogy óriási ellenfelek támadnak minket. Ez pedig a játék egészét áthatja: az Ascension a néha jelentkező unalmat úgy próbálja ellensúlyozni, hogy egyre nagyobb és nagyobb ellenfeleket/helyszíneket mutat. Persze valójában ez nem ad annyit a hangulathoz, mint szerették volna, a játék második felében például néha már-már nevetségessé válik, amikor már kilométerről vesz minket a kamera, ahogy egyre kisebb porszemmé válunk környezetünkben.
Persze a God of War soha nem a helyszínekről szólt, hanem sokkal inkább a kaszabolásról, és az a legfontosabb, hogy az milyen lett. Röviden: majdnem ugyanolyan, mint eddig. Úgy lesz a legcélszerűbb, ha azt fejtem ki, ami változott.
Mostantól egyetlen egy állandó fegyverünk van, az alap káoszpengék személyében, a korábbi epizódok opcionális, jellegzetes nagy mitológiai fegyverei eltűntek.
Persze ezek nem utánpótlás nélkül hagyják el a repertoárt, ugyanis az Ascensionben, a széria történetében először, lehetőségünk van a pályákon elszórt fegyvereket felvenni, mint másodlagos harci eszközt, például kardok, dárdák, pajzsok, buzogányok.
Alapvetően egyféle támadásunk van az adott fegyverrel (ami a kör gombbal hozható be), bármikor lehetőségünk van egy utolsó nagy támadásra, a fegyver elhajítására, mielőtt az teljesen leamortizálódna.
Minél frissebb, jobb állapotában válunk meg fegyverünktől, annál erősebb ez a végső csapás. Ezek a fegyverek relatíve hasznosnak bizonyulnak a legtöbb helyzetben, ám sajnos az alap duplapengék mellett gyakorlatilag teljesen fölöslegesek, és kevésbé látványosak/élvezetesek.
Ami a nagyobb baj, hogy még a széria korábbi epizódjainak alternatív fegyvereivel sem tudják felvenni a versenyt.
Persze, borzasztóan örülök, hogy dárdával dobálhatom ellenfeleimet, de hát hol érnek ezek az egyszerű eszközök az olyan nagyszerű fegyverek nyomába, mint a harmadik rész híres Cestusza, vagy akár Olümposz Pengéje? Sajnos sehol. Ráadásul a legtöbb fegyver különlegességét korábban egy sokkal inkább ikonikus darab ugyanolyan jól, vagy még jobban ellátta. Így aztán hiába van dárdánk, ha a Ghost of Sparta-ban önálló fegyverként is rendelkezésünkre állt, ami még ráadásul jobban is működött, és több támadással rendelkezett, mint itt.
Értem én az alapötletet, elvégre a multiplayerben is felszedhető random fegyvereket próbálták beleágyazni a single-be, csupán ez így jóval kevésbé eredeti, mint amit eddig láttunk.

Persze ezt a Santa Monica csapata is érezte, ezért is döntöttek úgy, hogy az alapfegyverünk ezúttal több arcát mutatja meg.
Először csodálkoztam is, hogy az Árésztól kapott Káoszkardok játék elején szokatlanul fakó, színtelen megjelenésben részesültek, aztán ez hamar megváltozott.
A kardokhoz ugyanis a játék során össze fogunk szedni négyféle elemet, melyek közt a D-paddal váltogathatunk, és amik az alapvető támadásainkat meghatározzák.
A kardunk így lehet tüzes, jeges, elektromos, és Hádésznak köszönhetően még... ööö..."lelkes" is. A helyzet az, hogy a kardok





alapvető támadásai az éppen használatos lételemtől függetlenül ugyanazok, így amik valójában különböznek, azok a speciális kombók és a varázslatok.
Igen, a varázslatok újfent fegyverhez, pontosabban ezúttal annak eleméhez kötötték, ami számomra roppant nagy csalódás: már a harmadik részben is nagyon fantáziátlannak találtam, hogy nem tudtak önálló varázslatokkal előállni, hanem csupán a fegyverek kaptak egy-egy speciális támadást.
Ezúttal a helyzet még egy fokkal rosszabb, gyakorlatilag minden varázslat kimerül annyiban, hogy Kratos összepattintja a két kardját, és mindenki szénné ég, jéggé fagy, és így tovább. És ez az egyik legnagyobb problémám, hogy ezek a „varázslatok" kicsit gyengébb kiadásban bőven belefértek volna a speciális támadás kategóriába, és helyet hagyhattak volna önálló, független varázslatoknak is. Na persze nem mondom, hogy a varázslat teljes egészében nélkülözve van.

Az Ascension logikai részeinek egyik legfontosabb része az idő előre-, illetve visszapörgetése, pontosabban tárgyak visszaállítása egykori dicső állapotukhoz, illetve jövőbeli szétomlott, romos státuszába. A szoftver első szakaszában erre csak egy afféle gáz áll rendelkezésünkre, ami a pályák elszórt részein a környezetet jövőbeli omladozó állapotába repítette, ahol sokkal könnyebben törhetünk utat magunknak.
Később azonban, különböző tárgyakat saját kezűleg lesz lehetőségünk leamortizálni, illetve megjavítani, felépíteni.
Hasonló eredetű képességnek köszönhetően fogunk tudni klónokat gyártani magunkról. Ezen felül egy harmadik képességet is elsajátítunk majd, ám mivel ez a minimális történetnek is lelövi a poénjait, ezt nem szeretném részletezni.

Bár ez a három varázslat harc közben is használható, alapvetően egyáltalán nem ezekre, hanem a logikai feladatokra lettek kitalálva. Ha pedig már megemlítettem őket, anynyit mindenképp el kell mondanom, hogy ezek viszont többségében nagyszerűen sikeredtek. Az egy dolog, hogy még sose volt ilyen sok, de még sose voltak ilyen ötletesek, jók, főleg a játék második felében.
A széria - ha már harcban és élményfaktorban nem is - fejtörőkben mindenképp tett egy nagy lépést az ideális irányba.

Mivel a Multiplayer előző számunkban két teljes oldalt kapott, erről nem szándékoztam túl hosszan nyilatkozni, és mivel az általam tesztelt debug verzióval ezt nem is lehetett kipróbálni, így kénytelen vagyok a bétában szerzett tapasztalatokból kiindulni. Ezért aztán tessék fellapozni a Konzol múlt havi számát, ahol valamivel bővebben is kifejtettem a többjátékos módról kialakult véleményemet.
Mivel itt már így is helynek szűkében leszek, itt legyen elég ennyi: a multi jó úton halad. Nem mondom, hogy az eddigiek alapján tökéletes lenne, de egy ilyen, a multitól alapvetően távol álló műfajban már az is nagy dolog, hogy van, pláne, hogy többnyire igényesen összerakva.
Ha a bétához képest annyit még csiszolnak rajta, hogy a - rossz értelemben vett - káosz nem uralja a teljes képernyőt, én már elégedett leszek. Ami viszont a demóban és a multiplayer bétából még nem volt teljes





egészében leszűrhető, az a prezentáció.
A hangok többségében remekül sikerültek, ahogy azt a szériától már megszokhattuk. Azonban most először nem voltam teljesen megelégedve a szoftver zenei oldalával. Ugyan többnyire pazar az aláfestés, a számok majdnem mind a korábbi epizódokból lettek átemelve, így már némileg kevésbé szólnak nagyot. Az eddigi nagygépes epizódok mind hoztak magukkal legalább 1-2 olyan dallamot, amely abszolút a játékos agyába égette emlékét, és ez most először nincs így: az új God of War, ahogy sok más téren is, zenéiben is elődeiből táplálkozik.
Ami még önmagában nem is lenne akkora probléma, de nagyon sokszor egyáltalán nincs semmilyen aláfestés, és néma csendben zajlanak az események, ami rettentő kiábrándító. De, hogy ne tűnjek teljesen a szőrszálhasogatás mesterének, ideje a játék azon részéről beszélnem, amivel maximálisan meg vagyok elégedve: a grafika.
Jézus Atyaúristen.
A Sony Santa Monica csapata ha valamihez még mindig nagyon ért, az a bődületes látvány teremtése. Ha nem láttam volna, hogy a Naughty Dog mit művel éppen a „The Last of Us"-szal, egészen biztos lennék benne, hogy ez a PlayStation 3 maximuma.
Már az első fél órában olyan képsorokban volt részem, hogy úgy éreztem, szüzek könynyével mosták ki a szememet.
Gyönyörű, lélegzetelállító hátterek és beállítások, döbbenetesen kidolgozott karakterek, parádés effektek, és még sorolhatnám.
Nem túlzok, amikor azt mondom, a nagyszabású finálé több pillanatában egy mai CG animáció részletgazdagságára hajaz (különösen a szörnyek tekintetében).
Nem minden téren nyújtja a maximumot az új God of War, de a látvány nem tartozik ezek közé, ugyanis ha másképp nem is, a generáció egyik legszebb konzolos címeként biztosan emlékezetünkben marad.

De nem kell félreérteni, nem a látvány az Ascension egyetlen olyan oldala, ami működik. Ez ugyanis egy jó játék, sőt, remek játék. Ezt azért némileg tükrözi is a pontszám, amit az értékelőboxban látsz, noha tudom, mind (köztük én is) magasabbat szerettünk volna ott látni. Az alapvető probléma, amit már az első 1-2 órában éreztem, hogy ez a szoftver alapvetően a multiplayer köré épült ki, ugyanakkor az még nem áll, és nem is áll olyan erős lábakon, hogy egyedül polcokra lehessen pakolni.
Épp ezért a játék single player része gyakorlatilag azért készült, hogy eladja a multit, és ezt nagyon is érezni. Minden játékmenetbeli elem egyben van, minden még nagyobb és még ütősebb akar lenni, de valahogy mégsem sikerül.

A széria minden korábbi részéből érezni lehetett, hogy a jelenetek egyszerűen minden további nélkül licitálják túl egymást, és mi csak kapkodunk, míg a játék folyamatosan csak jobb lesz.
Itt érezni az igyekezetet, hogy nagyon próbálták nem üressé tenni azt, ami zajlik, de sajnos a hangulatot így nem lehet kiküszködni.











Pedig még csak nem is olyan rövid a szoftver, elvégre első végigjátszásra hét és fél óra alatt adta meg magát, ami a műfajban alapvetően jónak számít.
A szintén ebben a számban található Metal Gear Rising például ennél érezhetően rövidebb, ám valahol mégis hosszabb.
Hiába tart tovább az Ascension stáblistájáig eljutni, ha pont azokból a töltelékrészekből épül fel majdnem egész kampánya, amiket a Rising okosan mellőzött.

Pont ez az, amiért a Risingot két perccel a befejezése után már kezded is újra, míg tesztalanyunknál még kell egy kis idő, míg a New Game + ötlete egyáltalán csábítóvá válik. Soha ezelőtt nem volt még rá példa, hogy God of War játékon azon kapjam magam, hogy unatkozzak, és azt érezzem, hogy majdnem minden egymást követő pályarész bele van erőltetve az élménybe.
Pont ezért, a szoftver, mint single player élmény, nálam hét pontot ér, nem többet.

Hiába technikai csoda, ha nem nyújt semmi olyat, amit már ne láttunk ennél sokkal élvezetesebben tálalva. Az ügyesen összehozott, az érdeklődést még sokáig fenntartó multiplayer az, ami végül a nyolcasra billenti a mérleget, ami ugyan összességében egy nagyon jó játékot takar, valahol azért szomorúsággal tölt el.

Azért, mert egy God of War, ami single player élményként nem állja meg eléggé a helyét, kiábrándító. Mert, bár attól féltem, hogy egy ilyen stílusban a többjátékos mód izzadtságszagú lehet, és végül az egyszemélyes rész lett az, kiábrándító.
És az, hogy a God of War: Ascension nem egy kaland, hanem „csak" egy játék, kiábrándító. Az egész szoftver tesztelése alatt ez a szó járt a fejemben: kiábrándító. Lehet, hogy túl negatív volt a cikk hangsúlya, ami nem azt jelenti, hogy ez ne lenne jó játék.
Mert valóban az, remek játék. Csupán nagy elődei túl magasra tették neki a lécet ahhoz, hogy minden téren megüsse azt. Így aztán hiába vártam, hiába készültem kalandra, végül csak játékot kaptam.



**8/10**

Kiadó: ***Sony*** Fejlesztő: ***Santa Monica Studio***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7



rolmanus

# A sokcímű Naruto visszatér




*A Konohagakure falu lángokban áll. Lakói rettegnek, a halállal néznek szembe. A Kilencfarkú Rókadémon mindent elpusztít, mi útjába kerül, és nyomában semmi nem marad. A falu egyetlen reménye nem más, mint a Negyedik Hokage, Minato Namikaze, ki egy ádáz küzdelem után végül életét áldozza, hogy a démont fia testébe zárja. A fiúból később hős lett, legenda. A neve Naruto Uzumaki, és ez az ő története.*

A Naruto rajongóknak fene jó dolguk van, ha videojáték adaptációkról van szó.
Az Ultimate Ninja sorozat hatalmas utat járt be, és fejlődött lépésről lépésre, pont, mint maga a széria hőse. Amikor még PlayStation 2-re először jelent meg az első rész, nem volt más, mint egy ügyes próbálkozás, egy jó kezdet, egy amúgy elhanyagolt vidéken, az anime adaptációk között. A CyberConnect2 csapata akkoriban még csak a .hack szériáról volt relatíve híres, a Naruto sorozatban még újak voltak, ám elhivatottságuk a téma iránt már akkor is látszott. Ám művük sokkal inkább a generációváltás után teljesedett ki, az Ultimate Ninja: Storm-al, ami 2008-ban, PlayStation 3 exkluzívként érkezett, és váratlanul nagyot szólt.
A játékmenet kitört az oldalnézet korlátaiból, a harcrendszer kibővült, és a karaktergárda is gyarapodott. Arról meg aztán nem is szólva, hogy a Storm sorozat első része még mai napig is megállja a helyét grafikai téren. Döbbenetes részletességgel köszöntek vissza a sorozat szereplői, pont úgy, ahogy mi ismerjük őket. Az Ultimate Ninja Storm 2 pedig amellett, hogy továbblépett a Shippuden szériába, egy másik új területet is meghódított magának: az Xbox-ét, ugyanis ez volt a sorozat első címe, mely a Microsoft konzoljára is ellátogatott.
A tavalyi Generations azonban nagyban megosztotta a közönséget, mert bár sokaknak (köztük nekem is) nagyon tetszett, legalább annyian voltak, akik hiányolták a nyitott világot, a gigantikus Bossfightokat, és még sorolhatnám. Persze, azoknak, akik már eleve a téma kedvelői, ezek nélkül sokszor kevés volt, ám az újoncoknak ideális felzárkóztató volt, aminek pont ideje volt, a következő nagy lépés előtt.

Kezdem az egyik legfontosabbal: én nem vagyok Naruto rajongó. Többször, minden témába vágó cikkemnél hangsúlyoztam, hogy a sorozat kedvelője, de nem aktív követője vagyok, így aligha vagyok vele szemben elfogult. Ezzel együtt nem tudok mást tenni, mint fejet hajtani az **Ultimate Ninja Storm 3** előtt, mert engem megnyert magának. Tesztalanyunk többet ért el annál, hogy egyszerűen a széria, vagy a Naruto játékok legjobbja. Ez a szoftver minden tekintetben, a legjobb anime adaptáció, amivel valaha játszottam. Álmomban nem gondoltam volna, hogy egy olyan hónapban, amiben egy Metal Gear, egy God of War és egy Naruto játék tesztelésével is meg vagyok bízva, utóbbinak adhatom a legjobb értékelést, és a legnagyobb örömmel.
A NSUNS3 (imádom a Naruto játékok rövidítéseit) minden téren fejlődött elődeihez képest, és minden epizód sajátosságainak legjobbjait emelte ki, megtoldva szuper, új ötletekkel, így alkotva a széria eddigi legjobbját.
Tesztalanyunk, a korábbi számozott epizódokhoz hasonlóan (és a Generationsszel ellentétben) halad tovább az anime történetével, és újabb részeket dolgoz fel abból. Közvetlenül az Ultimate Ninja Storm 2 után járunk, a központban ezúttal a negyedik nagy nindzsa háború van, ami a rajongók számára már jól ismert, laikusok számára ugyanakkor valószínűleg totál érdektelen. Itt jön a Storm 3 egyik legnagyobb érdeme: egyszerre kelti fel az újoncok és a régi rajongók érdeklődését. Pont ezért aztán minden jelenet egymásra épül, és bőséges részletekkel van bemutatva, hogy így a kívülállók is értsék a képernyőn zajlottakat.
A Dragon Ball játékok sztorija szokta azt a módszert követni, hogy a nagyobb jeleneteket bevágják, ami a rajongóknak ugyan mindent elmond, a laikus tényleg nem tudja mi a fene történik, és egyáltalán ki az a Dermesztő? Szerencsére, mivel az új Ultimate Ninja játék nem ilyen stílusban tálalja a történetet, számomra is teljesen érthető volt, pedig én jelenleg még nem láttam azokat az epizódokat, amiket a szoftver feldolgoz.

Ami pedig a régi rajongókat illeti, ők sem fognak unatkozni (már nem mintha a kedvenc jelenetek újra átélése alapvetően ezt jelentené), mivel a szoftver sztori módja olyat is nyújthat, amit az anime és a manga nem. Ezt pedig úgy hívják: Ultimate decision mód. Ez arra szolgál, hogy a széria híres jeleneteinél, harcainál, pontosabban azok előtt, lehetőségünk van választanunk, hogy milyen módon folytatjuk a történetet, miképp cselekszünk. Itt dönthetjük el, hogy adott







helyzetekben a könnyebb, vagy a nehezebb utat választjuk, a saját érdekeinket nézzük, vagy inkább másokét helyezzük előtérbe. Az ilyen helyzetekben kell eldöntsük, hogy a „legenda", vagy a „hős" útjára szándékozunk lépni. Döntéseinktől függ, hogy melyik irányba kapunk több tapasztalati pontot, ami a szintlépéshez elengedhetetlen.
Miért fontos, hogy a sztoriban szintet lépjünk? Mivel mind a hős, mind a legenda útja egyedi tárgyakat, képességeket biztosít számodra, így ha például több esetben részesítetted előnyben a hős útját, az hamarabb fog fejlődni, és így jóval több tárgyat biztosít számodra, mint a legenda kínálata.
A két fajta titulus különböző tárgyakkal rendelkezik, a hősé inkább a védelem és az élet jegyében, míg a legenda esetében inkább a támadásé és az erőé a főszerep.
Persze nem csak azért nyújt újat a kétféle út, mert más tárgyakat használhatsz, hanem, mivel eltérő végkimeneteleket is hoz magával. Pont ezért, az eredeti, hivatalos történetszáltól különváló, alternatív események, jelenetek és harcok tárulnak elénk. Ezért aztán azoknak is tud újat mutatni a szoftver, akik a mangát és az animét már kívülről fújják.

Persze nem csak két harc közti választásról szól az új Naruto sztori módja. A történeti rész még sose volt ilyen részletesen kidolgozva: visszatérnek a Generationsből kispórolt bossfightok (a letölthető demó rögtön a Kilencfarkú Rókadémon ellen küld minket harcba, tessék kipróbálni! Az még csak a kezdet), amik még a korábbinál is látványosabbak, és izgalmasabbak.



Visszatért továbbá a nyitott világ, a hatalmas bejárható területtel, rengeteg fellelnivalóval, és megismerhető karakterrel. Bár ez már önmagában megalapoz egy nagyszerű sztori módot, a CyberConnect2 nem állt meg itt. Ezúttal ugyanis az alap mászkálás, és a nagy versus harcok közé is sikerült tartalmat beszúrniuk, beat ,em up részek személyében.
Az egyes harcok között ugyanis az átlag mászkálást színesítendő, gyengébb ellenfelek tömkelegét zúdítják ránk, akiket a továbbjutás érdekében mind meg kell gyepálnunk. Az ilyen harcokból ugyanúgy kapunk XP-t, mint a rendes nagy küzdelmekből (bár némileg kevesebbet), és még a harcrendszer is többé kevésbé egyezik az ott használttal. Különbség, hogy az Ultimate Jutsu használata ilyenkor nem elérhető, helyette egy másik, kifejezetten több ellenfélre optimalizált szupertámadás áll rendelkezésünkre. Ezek az apróságok azok, amik felpörgetik a második részben még kissé lassúcska, gyerekcipőben lévő sztorit.





Ezekkel színesítve, a történet egy percig sem unalmas, végig élvezetes és izgalmas.
Az pedig már csak a hab a tortán, hogy miután a Generations abszolút Naruto központú volt, a Storm 3 már jóval nagyobb teret ad a többi karakternek is, így lehetőségünk van betekinteni a többi hős útjába is.
Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy az UNS3 alapvetően még mindig egy verekedős játék, így természetesen a harcrendszeren alapszik minden. A rendszer nem reformálódott meg teljesen, azonban apró átalakításokon ment keresztül, szerencsére többnyire előnyére. Például, bár eddig is rendelkezésünkre álltak asszisztáló karakterek, most jóval nagyobb figyelmet kaptak, mivel sokkal több támadás áll rendelkezésükre.
Emellett (a szériában először), ők is rendelkeznek életerővel, így, ha az ellenfél elég ügyesen semlegesíti őket, amikor segítségünkre sietnek, könnyen lehet, hogy az egész hátralévő harcra le kell mondanunk róla/róluk. A Generations-ben bemutatkozó Awakening mód használata szintén megújult, mivel újonnan már bármikor aktiválható, ezáltal a legsúlyosabb kombinációk közepére is becsempészhetjük, ezzel pedig minden támadásunk sokkal erősebbé és dinamikusabbá válik, így közel megállíthatatlanok leszünk.



Persze valami árnyoldalt is kellett adni a dolognak: az Awakening mód csupán menetenként egyszer aktiválható, szóval ügyesen kell vele időzíteni. Ezek szintén apró, ám annál hasznosabb változtatások.
Az Awakening mód instant használata ugyanis pont elég változatosságot és színt visz a kombórendszerbe ahhoz, hogy felpezsdítse azt. Nekem személy szerint nem volt problémám vele eddig sem.
Bár sok helyről érte kritika, hogy túl egyszerű, véleményem szerint alapvető, felszíni egyszerűsége szükséges ahhoz, hogy játékos barát legyen, és ami az alatt lakozik, azt már nehezebb elsajátítani. Arról meg aztán nem is szólva, hogy a nehezebb fokozatokhoz tényleg fel kell kötni a gatyát. Én meg vagyok elégedve a harcrendszerrel, hiszen rajongóknak és újoncoknak is kedvez, és látványos küzdelmeket tesz lehetővé.

Nem csak a játékmenettel voltam megelégedve, nem érheti panasz a tartalmat sem. A bőséges, a különböző végkimenetelek mi-





att újrajátszást igénylő sztori csak a lemezen lapuló értékek egy részét képviseli.
Ezen kívül ugyanis rendelkezésünkre áll a Free Battle, amin belül egyszerű - csapat alapú és egyszemélyes - harcokon túl egy Tournament mód is bekerült a levesbe, amiben 4-8 fő vehet részt egy halálos bajnokságon. Amikor először léptem be ebbe a módba, akkor tárult elém a hatalmas karaktergárda, amely minden elismerést megérdemel: több, mint 80 választható szereplőből áll, akik mind teljes értékű harcosként, mind segítőként alkalmazhatók. Ezzel a Ninja Storm 3 rendelkezik a legtöbb karakterrel a széria történetében.
A pályák számát tekintve úgy fent bőven meg lehetünk elégedve, hiszen a rendelkezésre álló 40 helyszín szintén rekord, ráadásul néhány köztük interaktív is. Ha pedig már a pályáknál tartunk, mindenképpen megemlíteném, hogy mennyit fejlődött a grafika.
A karakterek már korábban is fantasztikusan jól néztek ki, és ez most sincs másképp, ám én igazi fejlődést a helyszíneken vettem észre, amelyek ugyan még mindig nem olyan hűek látványában az alapanyaghoz, mint a karakterek, már sokkal közelebb vannak, mint az elődök. Ezzel együtt az UNS3 simán a legszebb animés grafikájú játék, amit valaha próbáltam, pedig a Ni No Kuni is mostanában került a gépembe. A hangok terén is minden ott van a szeren, a korábbiakhoz hasonlóan ezúttal is van lehetőségünk a japán hangsávot választani, az angol helyett.
Bár utóbbi is meglehetősen minőségi munka, az eredeti nyelv szinte mindig felsőbbrendű, így én most is ezt javaslom.
Egyedül talán a zenék és az effektek azok, amik kissé mintha önmagukat ismételnék, de ez még talán elnézhető. Ha valamibe tényleg bele akarnék kötni, az maximum a relatíve hosszú töltési idő, ami annak fényében különösen bosszantó, hogy a PS3-as verzió kötelezően installál 4 gigát.
De ez már tényleg csak szőrszálhasogatás.

Váratlanul meg voltam elégedve a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3-mal. Alapvetően sokkal inkább a Dragon Ball széria rajongójának tartom magam, mint a Narutoénak, ám ilyen minőségi produktumok mellett nem tehetek mást, mint beadom a derekamat, és átadom magam neki. Az előbbi széria rajongói pedig sajnos nem tehetnek mást, mint reménykednek és irigykednek, és minden okuk meg is van rá. Mert ilyen minőséget nem csak a Dragon Ball játékok, de az egyéb animéket feldolgozó szoftverek sem képviseltek még.
Pazar sztori mód, gyönyörű grafika, élénk hangok, brutális tartalom, és nem utolsó sorban az alapanyag legmélyebb tisztelete. Ezek azok, amik a CyberConnect2 munkájának alapját képezik, és ez csak pár a rengeteg indokból, amiért az Ultimate Ninja Storm 3 nem csak, hogy kötelező a műfaj, a stílus és a téma kedvelőinek, de abszolút ajánlott bárki másnak is.

**9/10**

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***CyberConnect2***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER **11 390.-**

rolmanus

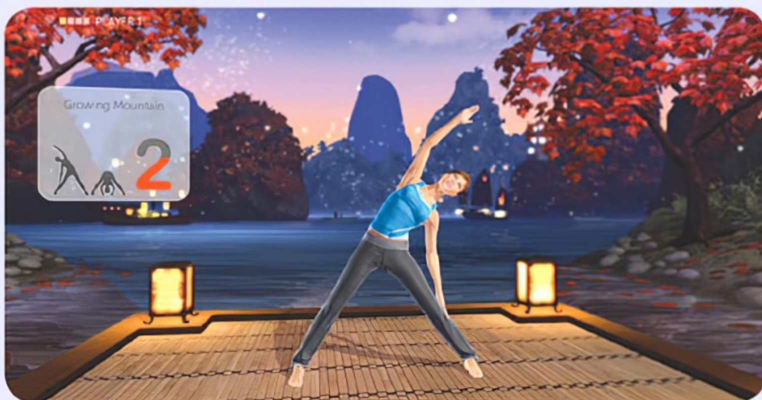
***Tudtad, hogy*** *a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*






# YOURSHAPE
## FITNESS EVOLVED 2013

Több mint három évvel ezelőtt merült fel bennem először annak gondolata, hogy veszek magamnak egy Wii-t.
Akkor már évek óta nem érdeklődtem a videojátékok iránt, ám ahogy nézegettem a Nintendo gépéről a videókat, éreztem, hogy nekem kell egy ilyen konzol. Magam is meglepődtem, hogy a legjobban a Wii Fit keltette fel az érdeklődésemet. Amikor aztán megvolt a Wii, szereztem hozzá, egy Balance Board-ot és már indítottam is a zsírégetést.
Bejött az anyag, élvezetesek voltak a gyakorlatok. Nem ettől fogytam le, de szórakozásnak nem volt utolsó. Aztán ahogy lenni szokott, minden csoda három napig tartott, a játékot lassan meguntam, a Balance Board-ot eladtam, és azóta sem érzem szükségét, hogy újra játsszak vele. Kétségtelen azonban, hogy a Wii Fit sikeres volt, nagy hatással bírt az egész videojáték bizniszre.
Azóta sorra-másra készülnek a különböző fitnesz játékok. Akiknek igénye van az ilyesmire, az könnyen megtalálja a számítását.
A Wii Fit által elindított lavina eredménye volt 2009-ben a Your Shape a Ubisofttól, először Wii-re, majd PC-re, később a folytatás 360-ra.







A cég a Wii U-ról sem feledkezett meg, és mindjárt a premierkor megkaptuk az első fitnesz anyagot, **Your Shape: Fitness Evolved 2013** címen.

A legfontosabb egy fitneszjátéknál véleményem szerint a játszhatóság és az élvezeti faktor. A legjobb, ha edzés közben szórakozunk és észre sem vesszük, hogy épp dolgozunk. A játék pedig képes erre! Nyugodtan mondhatom, a Wii Fitet sikerült túlszárnyalni, mind tartalmi, mind hangulati szempontból.

Ami a tartalmi részt illeti, a sikeres regisztráció után választhatjuk ki, hogy milyen formában szeretnénk edzeni. Nagyon fontos, hogy a játékhoz szükség lesz egy Wiimote-ra, nélküle a tartalom nagy részét nem tudjuk elindítani. Én először az Activities résznél a Just Dance-t idéző edzést próbáltam ki. Itt zenére kell mozgásokat csinálnunk.
A számok mennyisége elégé korlátozott, Lady Gaga, Rihanna, LMFAO, viszont a játék itt mutatja meg először mennyire jó kikapcsolódást nyújt. A zenei edzés mellett találjuk a GamePaddel végezhető gyakorlatokat is, amik leginkább a légzést és a relaxációt fejlesztik. Érthetetlen módon a játék nem kompatibilis a Balance Boarddal.
Gondolom túl kevesen rendelkeznek ezzel az eszközzel, viszont ennek ellenére tény, hogy a gyakorlatok többségét BB-n lehetne igazán élvezni. A második csoportban találjuk a Classes részt, ahol táncmozgásokat, kickboxot, kalóriaégetést segítő gyakorlatokat, jógát tanulhatunk, vagy épp az állóképességünket vagy az erőlétünket fejleszthetjük.
Ezeket a gyakorlatokat nagyon megszerettem, főleg a Kickbox-ot.
A Workouts résznél olyan gyakorlatokat találunk, amelyek a mell, kar, hát, fenék stb. formálását, erősítését segítik. Lehetőség van saját edzésterv összeállítására, amivel több hétig lefoglalhatjuk magunkat. Teljesítményünket a játék pontozza, amiből aztán plusz tartalmakat vásárolhatunk, pld. új zenéket, edzőket, sőt gyakorlatokat is. A To Do's Today résznél rekordokat dönthetünk, a News opciónál saját rekordjainkat tanulmányozhatjuk. A főmenüben a Medals-on belül megnyert érméinket nézegethetjük, megfelelő feladatok sikeres végrehajtása után.

Sajnos nem viszem túlzásba mostanában az edzést. Így laikusként úgy éreztem, hogy a játékban látható fejlesztő gyakorlatok és feladatok rendkívül hatékonyan mozgatják át az embert. Miközben ezt a cikket írom, komoly izomlázat érzek mindenhol, az előző napi alig 20 perc játék után. Ha komolyan vesszük a játékot, akkor bizony tényleg érhetünk el eredményt vele. Ehhez azonban minden nap játszanunk kell. Nagyon fontos, hogy ez mégiscsak egy játék, nem egy profi edzőprogram, erről pedig nem feledkeztek meg a készítők. Így a gyakorlatok szórakoztatóak és érdekesek, fokozatosan nehezednek és tartalom is van bőven. Ami pedig a legjobb, hogy akár négyen is lehet őket nyomni. Ehhez mondjuk egy nagyobb lakás is szükségeltetik, de ha találunk magunknak partnert, úgy mindjárt könnyebben fog menni a torna. A mozgás ugyanis akkor okoz igazi örömet, ha szórakoztat. Ha mindennapos penzummá, taposómalommá válik, akkor hamar megunjuk, nemcsak a mozgást, de a játékot is. Szerencsére, aki komolyan veszi a dolgot, ha lefogyni ugyan nem is fog, de mindenképpen fittebb lesz egy kicsit.
Hisz napi tíz perc mozgás is több a semminél! A fogyáshoz egyébként a Fitness Pal résznél találhatunk tippeket, sőt még recepteket is.

A játék szerintem tökéletesen betölti a szerepét. Élvezetes, tartalmas, hangulatos, a grafika és a dizájn jól néz ki, és még szórakoztató is. Párom percekig röhögött, amikor a felülésekkel, meg az egyéb gyakorlatokkal küszködtem. Kérdés, hogy ennél a játéknál, akárcsak a Wii Fitnél csak három napig tart-e a csoda? A válaszban bizonytalan vagyok. Viszont ha fontos számunkra az élvezetes testmozgás, és találunk hozzá több partnert, érdemes beszerezni a programot.
Aztán, hogy mennyire vesszük komolyan, úgyis fejben dől el.

**8/10**

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 11 990.-

Veres Miki

***Tudtad, hogy** különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*






# OMERTA
## CITY OF GANGSTERS

# Szesztilalom ez a fogalom gyökér!

A hosszabb karácsonyi szünet alatt volt szerencsém látni az HBO saját gyártású sorozatát a Boardwalk Empire - Gengszterkorzót.
Addig is érdekelt a szesztilalom világa, volt szerencsém San Franciscóban az Alcatrazban a nagy Al Capone cellájában járni, korhű iratokat, tárgyakat látni, de a széria miatt kifejezetten megkedveltem a kort, melyben az **Omerta City of Gangsters** játszódik.
A Kalypso Media csinált már jó játékot a Tropico sorozat nevében, meglátjuk sikerült-e neki újból összehozni a tutit.

Iszonyú klisé, de így legalább a játékot nem rontják el a készítők már az elején a bevezetővel. Egy általad választott karakter érkezik a távoli Szicíliából, hogy személyesen megélje az amerikai álmot az 1920-as évek Egyesült Államokában, egyenesen, a New Yorktól alig pár órára található Atlantic Cityben a bűnözés melegágyában.

Feladatunk végigjárni a szamárlétrát, hogy korunk legnagyobb gengszterévé kinőve uraljuk az egész keleti partot.
Műfaját tekintve a game egyértelműen stratégia, menedzser elemekkel, egy kis körökre osztott akcióval megfűszerezve.



Atlantic City 20 kerületre van osztva.
Az elején, csak egy kerület felett kapjuk meg az irányítást, ahol rögtön kijelöl nekünk a program egy főhadiszállást, ahonnan a különböző akciókat irányíthatjuk. Új fiúk vagyunk, ismerősök nélkül még, így jelen helyzetben nem nagyon van más választásunk, személyesen mi magunk végezzük el a piszkos melót.
Sört kell lopni a helyi illegális sörfőzdéből, hogy aztán jó pénzért túladjunk rajta, ezáltal erősítve a kapcsolatunkat a kereskedelmi partnereinkkel, ám rontva a helyi csapossal. Lehetőségünk van persze megvenni is az árut, esetleg az egész helyet, hogy aztán hozza a folyamatos hasznot nekünk.
Miután pénzhez jutunk, képesek leszünk alkalmazni helyi gengszterpalántákat, akik nekünk fognak dolgozni, védelmi pénzt szednek be, leszámolásokat hajtanak végre, bankokat rabolnak ki, esetleg üzemeltetnek helyeket, amelyek ugyan az ő tulajdonukat képezik, ámde a részünket természetesen belőlük is megkapjuk.

Leszámolások igen. Ilyenkor a képernyő vált és egy közelit kapunk az aktuális helyszínről, ahol csak éppen a közvetlen közelünket észleljük és körökre leosztott akció keretében tudunk haladni, vagy sebzést okozni az ellenfélen. Ugyanazt a játékmenetet képzeljétek el, mint az XCOM Enemy Unknown-ban, ha játszottatok vele.
Egy idő után eléggé monoton tud lenni.
És ez a mondat sajnos igaz en bloc az egész játékra is. A küldetések ismétlődnek, pakolj ki egy szeszlepárlót, add el, szedd be a védelmi pénzt, futtass helyeket. J
ól hangzik, de, ha beleölsz a játékba több órát, rájössz, hogy hiányzik valami, ami megadhatta volna azt a pluszt, hogy ne sajnáld azt a több ezer forintot, amit huss kivágtál az ablakon.

Mivel mostanában nem nagyon van a piacon gengsztermenedzser-játék, így akik már elvonási tünetekkel küzdenek a stílus hiánya miatt mindenképpen a PC-n megtalálható ingyenes demóval próbálják meg kielégíteni vágyaikat.
Ha pedig nem tudnak betelni az élménnyel, csakis akkor rohanjanak a boltba lekapni a polcról a kópiát. Én szóltam.

*Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?*

**4/10**

Kiadó: ***Kalypso Media*** Fejlesztő: ***Haemimont Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 4



picachu







# Dynasty Warriors 7 Empires

## Hányszor tudsz ikszet nyomni egy másodperc alatt vol 7.

Tesztelői és egyben gémer pályafutásom alatt rendkívül sok anyag átfutott már a kezeim között. Mivel a lista a bűvös Commodore 16-tól indulna, ezért most ettől megkímélnék mindenkit, viszont az biztos, hogy sosem találkoztam még egy olyan játékkal, ami annyira elborzasztott volna mint a **Dynasty Warriors** sorozat. Az első két epizód még lekötött, főleg megalomán hajlamaim miatt, de onnantól kezdve ha nem voltam álmos, simán belöktem valamelyik újabb részt és garantáltan 10 perc múlva úgy aludtam, mint aki egy éve nem tett ilyet. Egyszerűen nem találtam meg a szépséget ebben a totálisan és visszavonhatatlanul középszerű (csúnyábban szólva réteg) játékban, illetve játékokban.
A sorozat nemrég kijött, hetedik része egészen kellemes pontozást kapott a szaksajtótól, így elkerülhetetlen volt, hogy megkapja a jól megérdemelt Empires kiegészítőjét.

### *Lu Bu, Liu Bei és a galeri*

Igen, jól olvastátok, ez egy kiegészítő, ugyanis a legtöbb DW kapott egy ilyet is. De hogy megértsétek, illetve ha esetleg nem ismernétek a sorozatot: egy külső nézetes, fellengzősen hack'n slash játékról beszélünk, a kínai történelembe helyezvén az eseményeket. Rettenet mennyiségű szereplő közül választhatunk, akiknek az a célja hogy egyesítsék a Három nagy Királyságot saját zászlójuk alatt. A történelmi háttér érdekes (volt, kb az ötödik részig), az elképzelés se rossz, de a megvalósítás totál bukás: iszonyat középszerű grafika, technikai hiányosságok, valamint teljes sivárság. Még katonáink hadba vezetése se izgalmas, ami meg végképp cink. Az Empires ezt szeretné feltunningolni úgy, hogy a végeláthatatlan button mash-be taktikai elemeket csempésznek.
Egészen pontosan, a gyilok előtt egy taktikai terembe kerülünk, ahol a választott (vagy kreált) szereplőnkkel meghatározhatjuk királyságunk politikai alapelveit, szövetkezhetünk más területekkel, igazgathatjuk birtokainkat, gyakorolhatunk, erősíthetjük a hadseregünket.
Ez így leírva nem hangzik rosszul, de valójában ezek egy-két gombnyomások, aztán persze mehetünk is ölni a biztonság kedvéért. Oké, mélysége azért van a proginak, mert egyáltalán nem mindegy, hogy milyen szereplőt választunk, vagy, hogy milyen alapelveket követünk: ha csak az akció részére koncentrálunk, akkor csúfos véget fog érni a kicsi kingdom. Maga az akció az pontosan az mint a második résztől: külső nézetes, hent alapú cucc, két gombra fókuszáló irányítással. Oké, itt is van egy újdonság, a Stratagem, ami egy bizonyos együttálláskor bevethető megahalál támadás. Ettől eltekintve tényleg nem sok újdonságot fedezhetünk fel, mert a grafika most is szörnyű, ráadásul még ezt a nevetséges minőséget is sokszor csak akadozva képes prezentálni.
Az eredeti japán hangsáv is rajta maradt a korongon, szóval ha ez a fétised akkor bizony itt örömködés lesz!



### *Ne már...*

Szóval, ha az előző részekre is gerjedtél, akkor ne is olvass tovább, ez a Te játékod lesz, mivel pontosan azt nyújtja mint a többi Empires rész. Ha azonban a teszt, illetve néhány videó sem tudott meggyőzni arról, hogy erre költsd a pénzed, akkor valószínűleg sokat nem veszítesz vele.
Mindazonáltal ha szereted a végeláthatatlan hentelést, illetve érdekel még a kínai történelem is, esetleg még a mikro stratégiát is szereted, akkor is tehetsz vele egy próbát, hátha rabul ejti szívedet a Három Királyság ármányban, romantikában, cselszövésben gazdag története.
Az én gépem sikítva köpte ki a lemezt...



**5/10**

Kiadó: ***Persona 4: Golden*** Fejlesztő: ***Omega Force***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 3



Hpeti

*Tudtad, hogy külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*








Amikor a Shin Megami Tensei sorozat Persona ágának negyedik része először tiszteletét tette Japánon kívül 2008 végén (illetve négy hónappal később Európában), a nyugati világ éppen a magukat kiforró HD konzolok technikai tudásától volt seggreülve és ezen oknál fogva nagy ívben sz*rt arra, hogy a PS2-re éppen akkor érkezett meg az utóbbi 10 év egyik legjobb JRPG-je. Ez utóbbi állítást (mármint a játék minőségét) látszik igazolni a tény, hogy a P4 körül az eltelt évek alatt még a kiadó egyéb kultgyanús megjelenésinél is jelentősebb mértékű zsongás alakult ki mangával, animével, bunyós mellékszállal, így érthető, hogy alig négy év elteltével már érkezik is belőle az újrakiadás, ráadásul a jelenlegi generáció legfejlettebb handheld masinájára, ami ezúttal garantálja, hogy a játék végre megkapja az őt megillető figyelmet.

Tudván, hogy a Vita képes az otthoni gépek látványvilágának egy az egyben történő visszaadására, egy sima PS2 port nem hangzik túl vonzóan, de mint már korábban említettem most nem egy hétköznapi darabról van szó, hanem a zsáner csúcsragadozójáról, meg egyébként is ki mondta, hogy a **P4 Golden** egy sima port?
Mielőtt azonban belemerülnénk az újdonságok ecsetelésébe, gyorsan tegyük helyre az alapokat, hátha nem mindenki vágja miért is kéne most annyira örülni.

## *Story TV*

Az Inaba nevű fikcionális Japán település lakosságát titokzatos gyilkosságok tartják rettegésben, melyek legfőbb érdekessége, hogy a tévéantennára fellógatott holttestek vizsgálatakor a szakértők nem tudják egyértelműen megállapítani a halál okát.
Ezzel párhuzamosan elkezd terjedni egy különös pletyka, miszerint ha esős éjjel meredten bámulod a kikapcsolt televíziót, rituálisan szétmarcangolsz egy grillcsirkét és Gergely Róbert Emmanuelle című számát hallgatod visszafelé játszva, akkor megtalálod a lelki társad (oké, a fentiek közül kettőt lehet csak én találtam ki).
Az általad irányított Yu Narukami nevű középiskolás csávó mit ad Isten pont ebbe a városkába érkezik egy évi kényszervakációra a nagyszüleihez, még éppen időben ahhoz, hogy saját szemével is láthassa, hogyan kezdenek el a fent ecsetelt módon, titokzatosan, egyesével hullani az emberek.
A dolgok akkor indulnak be igazán, amikor Yu és haverjai véletlenül átkerülnek az ún TV világba, ahol persze mindenkinek előkerül a Personája (melyek tulajdonképpen az emberek igazi személyiségének kivetülései) és a kis baráti társaság rájön arra, amit ti már a fenti sorok alapján nagy valószínűséggel kisakkoztatok: igen, a TV világból érkező támadások állnak a titokzatos gyilkosságok hátterében, de szerencsére egyben az is kiderül, hogy akár meg is tudják menteni a szerencsétlen áldozatokat a korai elmúlástól. Ehhez persze vérbeli JRPG lévén harcolni kell tonnaszám a klasszikussá nemesedett körökre osztott rendszerben, melyhez természetesen a már említett Personák és a hozzájuk köthető speciális támadások fogják biztosítani a segítséget.
Szerencsére az Atlus portolás közben gondolt a kezdőkre és a hordozható konzolok általános szabályaira és némileg visszaskálázták a nehézséget (hárdkór fanok/mazo beállítottságúak persze ennek ellenére bátran korbácsolhatják magukat a nagyobb kihívást tartogató Expert mode segítségével), így az akár 100 óra fölé csorduló játékidő nem eszetlen grindolással fog telni.



További jó pont, hogy az ellenfelek jó előre láthatóak a randomgenerált dungeonökben, így ha eleged van a harcból, akár el is kerülheted őket vagy némi előny reményében még a csata előtt megpróbálhatsz úgy helyezkedni, hogy te vidd be az első pofont, kár hogy ezt a néha megőrülő kamera mintha direktben nehezítené.
A harc azonban csupán az egyik fele a P4 világának, hősünkkel ugyanis az éjjeli aprítás mellett nappal is helyt kell állni az iskolában, megjelenni az órákon, válaszolni a tanár által feltett kérdésekre vagy éppen dogákat írni. Suli után pedig szabad a pálya a haverokkal való lógáshoz, randizáshoz, szakkörökön való részvételhez és úgy ánblokk a kapcsolatépítéshez. Mindez bár első hallásra a fanatikus Sims rajongókon kívül gondolom nem sokakat csigáz fel, de egyrészt meglepően szórakoztató módon került leképzésre a tinédszerlét, másrészt a megkötött ismeretségek és a tudás kihat a Personákra és az általuk használt támadásokra is, így ha mondjuk valaki ellógja a nappali tevékenységeket, azt hamarosan utoléri a vég az esti hentpartikon is.
A meglehetősen robusztus alapjátékot az Atlus aranyszívű munkatársai a Vita verzió megjelenésének apropóján új extrákkal is felruházták és az alapnak tekinthető új zenék és élesebb, színesebb grafika mellé teljesen új jeleneteket, eseményeket, karaktereket és Personákat szőttek a sztoriba, de a legjópofább az a funkció, hogy a dungeon-ökben barangolva kérhetünk online közreműködést az éppen aktív játékosoktól, akik ha hajlandóak segíteni, a következő csatában visszakapunk egy adag HP-t és SP-t, attól függően hányan okézták le az üzenetünket.

Oldalakat lehetne még megtölteni a játék érdemeinek ecsetelésével, de azt hiszem az már az eddigiekből is teljesen világos, hogy a cikk leadásának pillanatában miért a Persona 4: Golden vezeti toronymagasan a neves magazinok kritikáit összesítő Metacritic weboldal Vita részlegének all time listáját. Ennél tartalmasabb/hangulatosabb/kidolgozottabb cím eddig még nem díszítette a kis handheld erőmű képernyőjét, tehát ha nem irtózol a zsánertől, életed egyik legjobb és legemlékezetesebb befektetése lesz a Persona 4: Golden beszerzése.

**9/10**

Kiadó: ***Atlus*** Fejlesztő: ***Atlus***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***van***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10



eszgé





DreamWorks

# Rise of the Guardians

## The Video Game

A Húsvéti Nyuszi, a Mikulás, a Fogtündér és a Homokember egy hack 'n slash típusú játékban…

A múlt év novemberében bemutatott animációs filmben (más szavakkal a Dreamworks legújabb baromságában) a fent említett úriemberek a gyermekek álmainak őrzői. Azonban, ahogyan az lenni szokott, mindig akad egy főgonosz, - jelen esetben a Mumus (Szurok?!) -, aki az álmokból rémálmot, az örömből félelmet, a fényből sötétséget - blablabla - csinál.

Ebben a sztoriban, minden csupán hit kérdése: amíg a gyermekek hisznek a piros ruhás kövér emberben, a festett tojást tojó nyúlban, a fogakért pénzt adó tündérben és a Homokemberben - bárki is legyen az -, addig minden happy és haverok, buli, Fanta.

A Mumusban viszont senki sem hisz, ezért mindent megtesz annak érdekében, hogy végre őt is számításba vegyék!
Ezért, csinálja a csúfságait ezerrel, de természetesen a bátor hősök, az ötödik legendával, vagyis Dér Jankóval karöltve jól az orrára koppintanak és megmentik azokat a csodás álmokat…

Igen, jól érzitek: még mindig nem vagyok oda az animációs filmekért… de hát ez van, ezt dobta a gép, így prekoncepcióimat ismét félredobva erőszakoltam magamat a gép elé, hátha most feloldja végre ellenszenvemet az Öt Legenda.
Megsúgom így elöljáróban: nem jött össze a dolog, pedig becsületemre legyen mondva, még a filmet is megnéztem a teszt miatt (jó, igazából csak a barátnőm kedvéért, de ez így olyan jól hangzott.)

Szóval pörgött a lemez, dübörgött a Dolby, jöttek a logók és a főmenü: a szerény options-t átbogarászva – ami körülbelül öt másodpercig tartott - rögtön a dolgok közepébe vágtam - mivel mást úgysem tudtam volna csinálni.

A kellemes, rajzolt képekből álló átvezető már felkeltette az érdeklődésemet, azonban az igazi meglepetés az irányítás kézhez kapásakor ért: valljuk be őszintén, ritkán látjuk ezeket a kedves karaktereket izometrikus kameranézetből, mindenféle fegyverrel felszerelkezve... vagy ez csak nekem újdonság?



Nem hiszem, mindenesetre a hentelde jól muzsikált… az első órában. A fejlődési rendszer, a mellékküldetések, az „okosan" nyitott világ rendesen a televízió képernyője elé szegezett, de sajnos a varázs nem tartott túl sokáig. Az első pálya kipucolását követően elszállt az a kicsi inger is, ami géphez ültetett és nem tudott semmi olyat nyújtani a továbbiakban a **Rise of the Guardians**, ami arra sarkallt volna, hogy tovább nyüstöljem.

De nem adtam fel ezen a ponton, égett még bennem a tesztelői kötelezettség tüze, így adtam egy kontrollert a barátnőm kezébe is. A co-operatív mód sikeresen megnyújtotta még kettő vagy három órával a tesztidőszakot, de csakhamar unalomba fulladt a közös játék is. Ezek után, az egyetlen dolog, ami maradt, az achievementek/trófeák gyűjtése lett volna, ugyanis a játék serényen és meglehetősen könnyen dobálja az elismeréseket, de én már kinőttem ezeknek a gyűjtögetéséből… el kellett fogadnom tehát, hogy ebben a szoftverben ennyi volt és kész…

Pedig nem végeztek annyira rossz munkát a fejlesztők: legalábbis ami a grafikát, a hanghatásokat és a szinkront illeti. Egyáltalán nem szörnyülködtem az audio-vizualitáson: teljesen átlagos, elfogadható szintet képvisel a Rise of the Guardians. Viszont – és ebben szerintem egyetértünk -, ha valamiben nincs kraft, akkor az még intenzív nyálelválasztás és „kockaorgazmus" mellett is kevés és hamar a „kuka" kategóriába kerül.

Mindezek után ajánlás? Hát, ez egy nehéz kérdés… a gyerekeknek a moziból kifelé menet talán megvehető, főleg ha többen is vannak, de nem teljes áron.

Felnőtteknek viszont semmiképp, mivel sokkal jobb cuccok is vannak most ennél: végső esetben a Marvel: Ultimate Alliance 2 előkotrását javasolnám valahonnan a polc mélyéről, stílusában ugyanis, leginkább arra hajaz a Rise of the Guardians is.



**4/10**

Kiadó: ***D3 Publisher*** Fejlesztő: ***Torus Games Pty Ltd***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 3



Dzsek








Ebben a konzol-generációban ritkán fordult velem elő, hogy egy játéknak csupán azért ültem neki ismét, mert minden porcikám azt kívánta, hogy újra és újra átéljem a kalandot, az akciót, vagy bármi mást, amit a szoftver nyújtani tudott. Emlékeim közt kutatva, mindösszesen pár kirívó esetet tudnék felidézni, amikor nem achievement, vagy trófea hajszolt a new game menüpontra: ilyen volt például a Mass Effect első része, amelyet egymás után ötször toltam ki azért, mert… mert megfogott a világa, az összetettsége, az újdonságának a varázsa.

Ez volt az első alkalom a kurrens gépek világában, amikor többször is nekifutottam egy játék sztorijának…

Azóta bizony eltelt jó pár év és az igazat megvallva, kevés olyan programmal találkoztam, amelynél fontosnak tartottam a titkok felfedezését is: Heavy Rain, az első Dead Space, pár LEGO Star Wars, Assassin's Creed II, Force Unleashed, a Batman játékok… a listát még lehetne sorolni, hiszen voltak gyöngyszemek. Azonban kérdezem én: elővesszük-e még ezeket a játékokat csak azért, hogy egy kicsit kalandozzunk bennük?
Ha kiszínezzük az utolsó fehér foltot is, mi marad egy ilyen játékból? Egy szép emlék, amelyet mindenáron megőrzünk magunkban… hacsak, nem érkezik egy DLC - egy normális, valódi munkával összerakott, tartalmilag is elfogadható kiegészítő.

Nos, a fentebb említett játékokban egy-egy ilyen DLC például kiegészítheti, vagy folytathatja a történetet, kerekebbé téve a sztorit. De mi van akkor, ha egy Fallout, vagy Skyrim típusú sand-box programhoz szeretnének letölthető tartalmat készíteni a fejlesztők?

Eddig direkt nem említettem a Bethesda alkotásait, hiszen ezek már alapjáraton biztosítani tudják a több tíz, esetleg százórás játékidőt… igaz, éppen emiatt fennáll náluk az a veszély, hogy egyszerűen elveszünk a töménytelen mennyiségű tartalomban. Jómagam is megtapasztaltam ezt: nyolcvankilenc óránál, már fizikai fájdalmak közepette hagytam abba a játékot, mondván, ennyi elég volt Tamriel világából. Viszont, a mentésemet megtartottam, a korongot a dobozba visszahelyezve pedig a polcra tettem azért, mert tudtam, hogy még visszatérek egyszer ebbe a szürke, kissé depressziós világba…

S lám, így is lett, hiszen megjelent a **Dragonborn** kiegészítés – a Hearthfire-től most tekintsünk el, hiszen az azon kívül, hogy csili-vili otthont építhetünk magunknak, semmit nem tudott nyújtani.

A Dragonborn sztori-vonala Jurgen Wincaller kürtjének megszerzését követően bármikor elkezdődhet - vagyis ez annyit tesz, hogy a Skyrim alaptörténetét nem szükséges befejezni hozzá. Bárhol is legyünk, csakhamar ránk találnak a furcsa páncélban feszítő okkultisták, akik egy bizonyos Miraak követői. Ettől a ponttól pedig, már egyenes út vezet Solstheim szigetére…



Ismerős a név? Akkor bizonyára játszottál a Morrowind második kiegészítésével, a Bloodmoon-nal.

Bizony, a Bethesda ezúttal fejet hajtott a rajongók előtt és kicsit nosztalgikusra véve a figurát újraalkotta a szigetet, figyelembe véve a Bloodmoon eseményeit és annak hatásait is. Miután Nerevarine legyőzte Dagoth Urt, kitört egy hatalmas vulkán, tönkretéve Vvardenfell jelentős részét: még Solstheim déli partjait is vastag hamuréteg borította.
Az East Empire Company valaha gazdag ebony-lelőhely volt, azonban mostanra a bányák kiürültek, a lakosság tetemes hányada elvándorolt a barátságtalan terepről.
A messzi Red Mountain még ma is működik – morajlása egészen a sziget belső területéig elhallatszik…

Ahogy megvetjük lábunkat Solstheim partjainál, felcsendülnek a Morrowindből ismerős dallamok. Itt, kivétel nélkül minden rajongót elfog a nosztalgia, és az érzés a Dragonborn mintegy 10-30 órás kalandján át végigkísér majd bennünket.
Hatalmas piros pont ez a srácoknak, ahogyan a küldetések megszerkesztéséért, a történetmesélésért és a fordulatok alkalmazásáért is jár a dicséret – oké, a mellékszálak már a skyrimi érából építkeznek, de attól még szerethetőek.

Szóval, van itt minden, amit pozitívumként fel lehet sorolni: főhajtás az idősebb generáció előtt, új varázslatok, shoutok, fegyverek, páncélok… tökéletes lehetne a Dragonborn, ám, mégsem az, mivel a legnagyobb negatívum sajnos pont az agyonhype-olt sárkánylovaglás lett. Dolgozhattak volna még ezen a fiúk, ugyanis eléggé nehézkes az irányítás, ráadásul bugos… ahogyan a DLC és maga az alapjáték is. Igen, az alapvető szoftverhibákat még mindig nem javították ki, és valószínűleg már nem is fogják, azonban még így is csak ajánlani tudom a kiegészítést.
Ha szeretted az ötödik Elder Scrolls-t, ha elvágyódsz kicsit Skyrim sötét tónusú atmoszférájából (jómagam pontosan emiatt zárkóztam el a világtól néhány hónappal ezelőtt: elég nekem a való világ állandó lehangoltságának illatát érezni nap, mint nap), akkor mindenképpen emeld le a virtuális polcról ezt a tartalmat.

Kijátszod, majd lubickolsz még egy kicsit a sziget hangulatában, aztán ugyanúgy visszateszed pihenni a szoftvert a polcra, ahogyan eddig is tetted, várva az újabb kiegészítést – reméljük, az Elder Scrolls Online mellett fognak még foglalkozni a Skyrimmal is…

**9/10**

Kiadó: ***Bethesda Softworks*** Fejlesztő: ***Bethesda Game Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

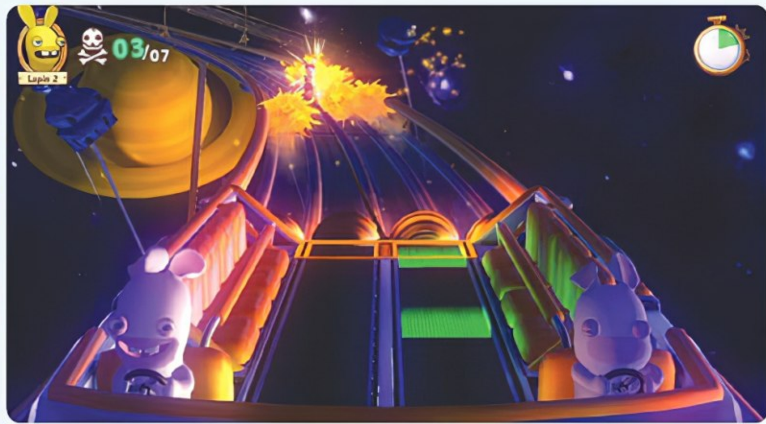
VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8



Dzsek

*Tudtad, hogy a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*



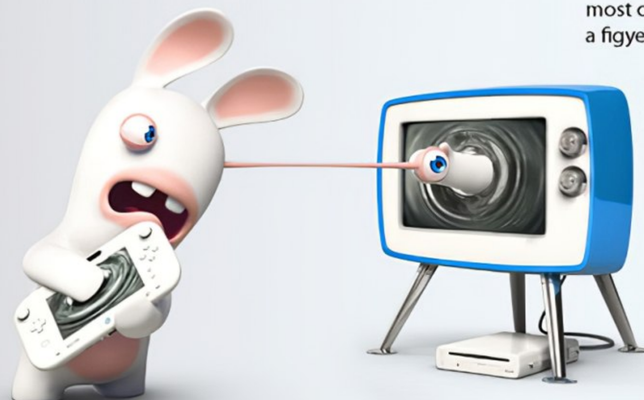





Vannak játékok, amire ránéz az ember és csak annyit mond: ez gyökérség. Sajnos a **Rabbids Land**-nél pontosan ezt tettem. Egyszerűen a játékban szereplő nyulakat nagyon nehezen tudom elviselni. Ahogy meglátom őket legszívesebben a tévé kikapcsoló gombja után nyúlnék.
Ezzel nem lehet mit csinálni, van egy bizonyos fajta debilség, ami ha egyszer nem jön be, akkor nem lehet vele mit kezdeni.
Ezt már csak az tudja tetézni, ha maga a játék sem sikerül túl jól. A dizájn vagy a stílus befogadásának nehézségein még át lehet lendülni, ha a játékélmény mentén kompenzál a stuff. Itt azonban erről szó sincsen.
A program egy erősen közepes anyag.

A Rabbids-sorozat mint közismert, a Rayman széria spin-off-jaként indult 2006-ban. Azóta az izgága nyulak főszereplésével készült játékok kinőtték a Raymant, majd elöntötték a piacot, ha jól számolom ez most a hetedik epizód. A Ubisoft viszonylag fogyasztható frencsájzzá fejlesztette a sorozatot. Ehhez képest a most megjelent Wii U-s epizód, bár vannak szórakoztató pillanatai, ám valami mégis hiányzik belőle. Talán a legfőbb ok, hogy a konkurencia nem csupán felnőtt hozzá, de jelentős mértékben túlszárnyalta. A Nintendo Landre gondolok, ami sikerrel használta ki a Wii U képességeit, miközben rendkívül élvezetes partyjátékokat adott.
Ehhez képest a Rabbids Land nem képes hozni a szintet. A játékban pedig látszólag minden benne van, ami a sikerhez kell. Érdekes, jó ötletek, megfelelő tartalom, ám az összkép mégis torzó marad.
Mi lehet ennek az oka? Talán a legkézenfekvőbb magyarázat, hogy egyszerűen nem szórakoztatnak olyan jól a minijátékok. Szórakozás nélkül pedig nincs motiváció. Talán nem véletlen, hogy folyamatosan azt éreztem, abba kéne hagyni az egészet és csinálni valami értelmesebbet, vagy legalábbis keresni ennél egy sokkal jobb anyagot. Voltak persze szép pillanatok, mint például a vidámparkos játék, amikor a székek biztonsági övét kellett megerősíteni, vagy az áruházi, ahol fűnyírót kell lopni, esetleg a növényültetős, amikor a stylusszal kell ábrákat rajzolni.
Ezek azonban múló pillanatok voltak és csak rövid időre kötöttek le. A játékok nagy része GamePaddel játszható, de a Wiimote is használható opcionálisan.

Az irányítással, kezelhetőséggel nincs baj. A motiváció hiánya azonban az egész játékra kihat. Talán ezzel magyarázható, hogy néha elég sok idő kellett, hogy megértsem, egyáltalán mit kell csinálni egy adott aljátékban. Mindent didaktikusan elmagyaráznak, mégis valahogy nehéz belerázódni az anyagba. Az ember nem figyel, mert nem is érzi, hogy most olyan élmény következik, ami megérné a figyelmet.



A gép ellen játszva különösen unalmas a program. Egy hatalmas táblán kell trófeákat gyűjtenünk, miközben egy dobókockával léphetünk. Kifejezetten idegesítettek a hosszas animációk, amiket akkor kell végignéznünk, amikor a többi gépi játékos jön. Ezek igencsak körülményes szerencsétlenkedések, semmi vicces nincs bennünk, viszont kiválóan húzzák az időt.
Nem is értem mi szükség volt erre, más recenziók is helyesen állapították meg, hogy a játékidő nagy része nem tényleges játékkal telik, hanem értelmetlen animációk nézésével. De maguk a játékok sem képesek feledtetni a hiányosságokat.
Az unalmas hangulat miatt egy idő után érdektelenségbe fullad az egész.
A tűzlabda kerülgetés, a növényültetés meg a többi ötletesnek szánt aljáték inkább lefárasztja az embert, és nem sarkal a folytatásra. És ezt még a különböző érdekesnek szánt kvíz és egyéb részek sem tudták feledtetni. Utóbbi talán azért nem, mert olyan gyermeteg kérdéseket tettek fel, mint például melyik zöldség felvágása csípi az ember szemét.
A többi is hasonló szinten volt.
Még az sem szórakoztató, ha több barátunkkal együtt játszunk. Az első néhány percig még talán, aztán inkább visszatesszük a gépbe a Nintendo Land-et.

Megmondom őszintén nagy csalódás volt ez a játék. Ha nem is sokkal, de jobbra számítottam. Legalább kellemes időtöltésre, amit végül nem kaptam meg.
Mindenkinek azt tudom javasolni, hogy csak akkor szerezze meg a játékot, ha rajongó, vagy már minden party cuccot kipörgetett a gépen.
Rengeteg jó és lebilincselő partyjáték volt Wii-re, van már most Wii U-ra, és valószínűleg még lesz sok minőségi anyag. A Rabbids Land sajnos nem tartozik ezek közé.

**5/10**

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Paris***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 5

CONSOLE CORNER 9 990.-

Veres Miki



*Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*







# GOD OF WAR
## ASCENSION™






## A LEGENDA MEGSZÜLETIK

Kratos legendája megszületik a bestseller God of War® sorozat legújabb darabjában, amely az eddigi történetek előzménye. Az Olymposz Istenei kegyetlenül becsapják és örök kárhozatra ítélik börtönükben a Spártai Harcost, aki haragra gyúl az árulás tüzének lángjaitól, ami egyre csak növekszik…

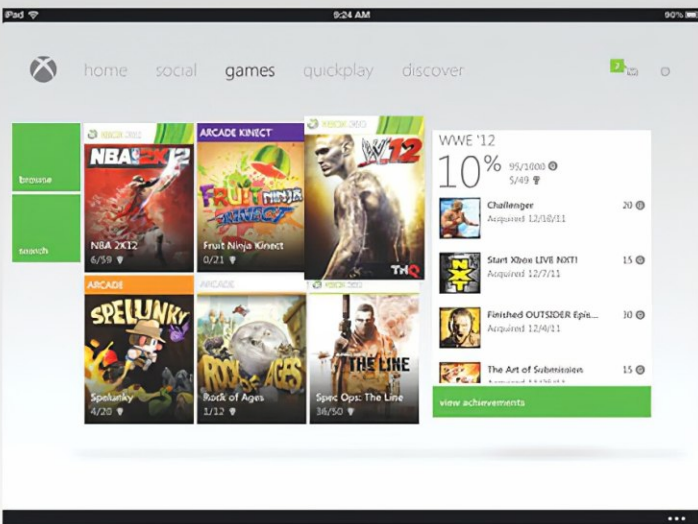







PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe



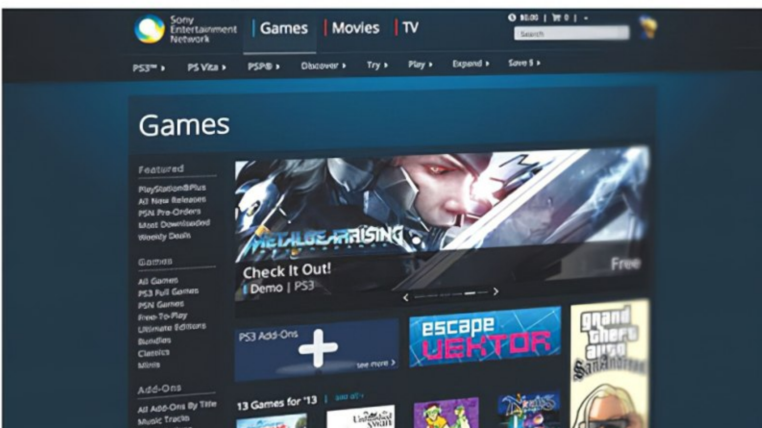



# A digitális terjesztés kinyírja a rádiósztárt... akarom mondani a hagyományos játékterjesztést – avagy letöltés Vs fizikai formátum pro / kontra

Világ életemben a kézzelfogható dolgokat szerettem. Nem nyűgözött le sem az avi, sem az mp3 formátum és főleg az utóbbinál éreztem azt, hogy a kedvenc bandám legújabb lemezének esetében ezerszer többet ér, ha egy halom adat vagy egy alkoholos filccel felcímkézett írható CD helyett ott figyel a polcon az eredeti kiadás, dizájnos (már amikor...) borítóval és lemezképpel, nem is beszélve a bookletbe rejtett extra infókról/dalszövegekről.
A jelenlegi konzolgeneráció elején beindult digitális játékterjesztés ezért, gondolom érthető módon teljesen hidegen hagyott, melyet eleinte csupán egy légből kapott, hagymázas elképzelésnek gondoltam, amit a trendy ficsúrokon kívül senki nem fog használni, már csak az első generációs gépek tárolókapacitása miatt is.
Ezt látszott alátámasztani a tény, hogy kezdetben az online shopokban szinte kizárólag pofátlanul túlárazott retail címek, agyatlan árkád játékok és végtelenül lehúzós stílusban tálalt DLC-k kellették magukat.
Az eltelt évek alatt aztán a rendszer szépen kiforrta magát, nagyrészt a kreatív ötletekkel élen járó indie stúdióknak köszönhetően, akik számára nyilván sokkal egyszerűbb volt digitális formában fellőni az aktuális művüket, mint találni egy kiadót, aki vállalja a gyártási költségeket, de cserébe mondjuk a művészi igénnyel megalkotott kísérleti projectbe tengerészgyalogos főhőst vagy instant level skip DLC-t akar erőltetni.
A kétkedőket az elemzők és kiadók szájából kipotyogó jól hangzó (és általában üres) szavak helyett nagy valószínűséggel a 2009/2010-es év masszív digitális terjesztésű felhozatala győzte meg, mely során többek között a Thatgamecompany kápráztatta el a PS3 tulajokat a Flower című egészen elbűvölő „virágszirom gyűjtő szimulátorral", amihez hasonlót addig és azóta se nagyon látott a gamervilág. A Microsoft eközben jó érzékkel lecsapott a Limbo kiadási jogaira, mely alkotás letaglózó fekete-fehér látványvilága és filmszerű beállításai dicshimnuszok zengésére sarkallták a sajtó munkatársait, a megjelenés óta eladott több mint 1 millió példány pedig remekül jelzi, hogy a játékosok is megkedvelték a Playdead mesterművét.
Zárójelben jegyezném meg, hogy eközben a Nintendo minden erejével a létező legbarátságtalanabb és leginkább átláthatatlan internetes felület elkészítésén munkálkodott és a próbálkozást a DSi/Wii duó katasztrofális online porciójával „sikeresen" meg is valósították.

Ez volt három évvel ezelőtt és hol tartunk ma? A digitális játékterjesztés kivirágzott, nő a bevétel és ezzel együtt az exkluzív tartalom is, amely ugye ismét csak újabb bevételeket vonz magával. Ezek persze megint csak szavak, melyek egy hárdkór játékost nem feltétlenül érdekelnek, jóval fontosabb azonban, hogy mindez mit jelent, mit fog jelenteni számunkra az elkövetkező pár évben?
Legyünk optimisták és első körben fussuk át az online terjesztés előnyeit. Rögtön itt vannak például a fent említett, kifejezetten letöltésre szánt darabok, melyek a kezdeti próbálkozásokkal ellentétben már régen nem a pár perces, agyatlan szórakoztatásra mennek rá. Erre a legjobb példa a kritikai sikerben fürdő Walking Dead széria, ami talán a legkomolyabb zombi témájú játék jelenleg és minden szempontból képes felvenni a versenyt a dobozos kiadványokkal, valamint a friss megjelenések közül a Cave, mely a Monkey Island sorozatért felelős Ron Gilbert legújabb gyöngyszeme. Nem véletlen, hogy pont ezt a két példát hoztam fel, a download only kiadások egyik óriási előnye ugyanis az, hogy olyan, rég elfeledett, a jelenlegi trendekkel a legkevésbé sem kompatibilis zsánerek számára is megjelenési lehetőséget biztosít, melyeket dobozos formában értékesíteni közel lehetetlen volna. Ebbe a kategóriába tartoznak sajnos a kalandjátékok is, mely műfajra a nyolcvanas/kilencvenes évek aranykora után folyamatos lejtmenet várt és egy ideig szinte csak PC-n (és úgy-ahogy DS-en) jelentek meg néhanapján frissebb eresztések, de hála az online rendszereknek az elbűvölő Machinariumot vagy az öt részes, epikus Vissza a jövőbe saga-t immár az otthoni konzoljainkon is végigizgulhatjuk.

Szintén tagadhatatlanul nagy előny, hogy az elvontabb, kevés példányszámban kiadott ritkaságokért folytatott elkeseredett harc (mely legtöbbször egy pofátlanul felsrófolt e-bay aukcióban ér véget) szintén a múlt ködébe veszik, hiszen a digitális kiadványokból sosincs készlethiány és jellemző módon az árak is inkább lefelé szoktak mozogni az eltelt idővel párhuzamosan. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a rendszer segítségével olyan












finomságokat is beszerezhetünk, melyek hivatalosan sosem jelentek meg Európában (Chrono Cross), valamint a hiánypótló HD remake-eket, árkád csodákat és X360-as shmup gyöngyszemeket, máris láthatjuk, mennyi előnnyel bír a lemezes formátum elhagyása. Engem személy szerint azonban nem is ezek a kétségkívül hatásos érvek "térítettek meg", hanem a Nintendo tavalyi lépése, hogy az addig Japán exkluzív Guild 01 című Level 5 projectet (melynek tömör lényege, hogy világszerte elismert fejlesztőket/producereket kértek fel egy-egy kisebb volumenű project elkészítésére, melyeket összecsomagolva, egyfajta antológiaként adták ki) legnagyobb megdöbbenésemre a vén Európában is kihozták, külön-külön értékesítve a címeket kizárólag az eShopon keresztül. Erre a húzásra kontrázott rá a GungHo idén év elején, amikor a Dokuro című végtelenül eredeti Vita alapú 2D „krétaplatformert" nyugaton kizárólag digitális formában forgalmazta, vagy ott van ugyanettől a cégtől a szintén Vita exkluzív Ragnarok Oddyssey c. online centrikus akció RPG, mely Japánon kívül kizárólag Amerikában kapott dobozos megjelenést, nálunk pedig már csak a Store-ból lehet megvásárolni, örvendetes módon rögtön csökkentett áron (8-9000 Ft saccperkábé). A döntés tehát ebben az esetben roppant egyszerű, ha választhatsz, hogy egy top kategóriás cím vagy kizárólag japán importból legyen elérhető vagy elkészítsék a lokalizálását, de költségcsökkentés céljából csak digitális forgalmazzák, nyilván még a kézzelfoghatóság elkötelezett rajongói is az utóbbira szavaznának.
Van azonban az éremnek egy másik oldala is, a GungHo-val ellentétben a legtöbb kiadó ugyanis nem ennyire visszafogott az árazás tekintetében és körülnézve az online rendszerekben bárkinek fennakadhat a szeme a 18.000 – 21.000 Ft-os új megjelenéseken, melyekhez gyakorlatilag bármely videojátékokkal foglalkozó boltban lényegesen olcsóbban juthatsz hozzá. Ilyenkor merül fel a kérdés, hogy miképp kalkulálják ki ezeket a sokkoló árakat, ha az online történő értékesítésnél nincs gyártási költség, nem kell csomagolni, szállítani a terméket, nincs viszonteladó és nem kell számolni selejtekkel sem, hiszen ha bármi probléma lépne fel, azt egy patch segítségével rögvest ki tudják javítani és pár órán belül eljuttatni a vásárlókhoz. Valamelyik kiadó szimpatikus szakembere egy hasonló összefüggéseket firtató kérdésre pár éve azt válaszolta, hogy a digitális terjesztésnek nem az a lényege, hogy olcsóbb legyen, mint a fizikai verzió...
Hanem akkor mi, tehetné fel magában bárki a kérdést? Nyilván a profit, melyből a kiadóknak ilyen esetben sokkal több jut, míg a költségek a fent taglaltaknak megfelelően lényegesen alacsonyabbak.
Az esetenként 30-40%-os felárral kínált premiercímek jelen állás szerint sajnos egyedül a tehetősebb réteg számára lehetnek vonzóak (nyilván ez most gyönyörű kis országunkra vonatkozik, a nyugattal és a kinti fizetésekkel számolva kicsit más a helyzet), akik lazán megtehetik, hogy puszta kényelemből súlyos ezrekkel többet fizetnek egy-egy címért és egyben beáldozzák a produktum használt játékként történő újrafelhasználását.
Ez nyilván jó a kiadóknak, mert ugye ha X egyén miután megunta az Y nevű játékot és eladja Z-nek, aki pedig elcseréli egy eredeti Hello Kitty pénztárcára a húga szülinapjára, akkor a továbbértékesítésekből származó bevételből a kiadó egyáltalán nem részesül, ezért is találták ki a sokak által elátkozott online pass-okat, mely a szoftverek ellenőrizhető részét, azaz az online porciót korlátozza le a másod-harmadtulajdonosok esetében.
Erre jelentett volna gyógyírt, ha nextnextgen konzolokhoz kötelezővé teszik a folyamatos internetkapcsolat, mely segítségével könnyedén kiszórhatóak a körből a használt cuccokkal nyomulók, de ez a sok helyütt pletykált funkció a Wii U és PS4 esetében szerencsére nem került beépítésre, így most minden szem a Microsoftra és az ő közelgő, új generációs bejelentésükre szegeződik.
A redmondi óriásnak eddig nem feltétlenül tartozott a legfőbb jellemzői közé a sumákolók szigorú retorziókkal történő büntetése, de lehet éppen ezért fognak egyedül ők bekeményíteni ezen a téren is a következő Xbox-al. Akárhogy is legyen, a digitális letöltések elterjedése és a hamarosan megjelenő közösségi funkciókat középpontba helyező gépek kombinációja valószínűleg minden eddiginél hatékonyabb reklámozási lehetőségeket nyit meg, hiszen gondoljunk csak bele: multiplayer nélküli lemezes címeknél egy (legális eszközökkel operáló) online rendszer csak akkor következtethet arra, hogy mondjuk az új DMC pörög a gépedben, ha veszel egy hupilila színű sapkát Danténak, hogy stílusosabban irthasd benne a démonokat. Ellenben, ha a játékot digitálisan szerzed be, a DMC ikon ott fog vigyorogni örökre a letöltési listádban és egy kellően kifinomult program mondjuk ez alapján nem a Need for Speedet rakja majd előre az online boltban, hanem a Bayonettát vagy a God of Wart, de ez persze még csak a jéghegy csúcsa a következő generációban rejlő reklámlehetőségeket illetően.

Most, hogy immár vagy 4000 karakterrel túlléptem az előirányzott limitet, ideje volna valami lezárásfélét eszközölni, így gyorsan nézzünk pár pillanat erejéig a jövőbe és próbáljuk Michael Patcher-esen megtippelni mi fogja uralni a következő évek trendjeit.
Az szinte biztosra vehető, hogy a fizikai és a digitális világ közti tér tovább fog zsugorodni, ezt híven jelzi a tény, hogy a bookletek lassan, de biztosan kezdenek kiveszni a bolti megjelenésekből (Vitán gyakorlatilag az online kódon kívül a játékok 70-80%-ához csak digitális booklet jár), és egyáltalán nem lepődnék meg, ha elterjedne az a PC-n már jól ismert megoldás, miszerint a dobozosan megvásárolható játékokban lemez helyett csak egy kód van, melyet online aktiválva lehet letölteni a kérdéses címet.
Ezt a megoldást a tavalyi bámulatosan pocsék PS3-as Guardians of Middle-Earth már sikeresen(?) alkalmazta, melyet valószínűleg több kisebb megjelenés követ majd... vagy nem. Akármi is lesz, kizártnak tartom, hogy a digitális világban ne a digitális terjesztés váljon elsődlegessé, és amíg a rendszer több előnnyel rendelkezik, mint hátránnyal, szerintem ez egyáltalán nem baj, ám ettől függetlenül a kedvenceimet továbbra is lemezen/cartridge-on fogom beszerezni, de hát mint írtam a bevezetőben is, én már csak ilyen régimódi alak vagyok, aki alapvetően a kézzelfogható dolgokat szereti...

*eszgé*






# Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

## Embertelen nehézség

Attól függetlenül, hogy sokan fennen hirdetik, a PlayStation 3-as trófeáknak – és persze az X360-as achievementeknek – az égvilágon semmi értelme, baromság ez az egész jutalmazási rendszer, plusz mindenki egy idióta nolifer, aki megszállottan gyűjtögeti őket, én mégis kedvelem ezeket a „bélyegeket".
Az is igaz ugyanakkor, hogy nem feltétlenül a serlegek/pontok számát tarom vonzónak, hanem inkább a hozzájuk kapcsolódó eredményeket.
Bár sok játékot tényleg szeretnék kiplatinázni, egyfelől életvitelemnek, másfelől képességeimnek „hála" csak ritkán jutok el oda, hogy egy játékba annyi időt öljek, ami a platina csilingeltetéséhez szükséges.
Sokan mondják, hogy a kimaxolás minden esetben csak idő kérdése: esetemben ez csak részben valós állítás, főleg azért, mert egy-egy címnél a hard – vagy afeletti – nehézségi fok olyan kihívást állít elém, amitől az adott feladat már régen inkább szenvedést, vagy egyenesen lehetetlen küldetés jelent, nem pedig inspiráló küzdelmet. Meg aztán dolgozó emberként mindig az jut az eszembe, hogy ugyanazon akció többszöri végigdarálása helyett inkább nekifogok egy másik kalandnak, mely élménnyel biztosan előrébb leszek, mint x-darab újabb trófeával a PSN ID-m alatt.
Szoktam volt mondani, hogy ha mostantól már egyetlen új játék sem jönne ki PS3-ra, akkor is maradna elegendő szórakozás a gyűjteményemben még a következő 5 évre, szóval a serlegek hajszolása és a legmagasabb szintű kihívások legyűrése helyett általában inkább friss játékokba fektetem véges mennyiségű szabadidőm.
Régen ez kicsit másképp volt. Szerencsésnek mondhatom magam, ugyanis pont a magyar játéktermek virágkorában, a '80-as években (1982-től kb. 1990-ig) voltam ifjú titán, szüleim pedig már elég korán – 12 éves korom környékén – megengedték, hogy egyedül mászkáljak Budapest belső kerületeiben, ahol a legjobb arcade-ok voltak.
A játéktermezés akkoriban a következőképpen működött.
Mindenki, aki ennek a hobbinak hódolt pontosan tudta, hol vannak a jobb termek. Kálvin tér (az Üllői út elején), a Déli pályaudvar közelében az Alkotás úton, Szabolcs utca az Állatkert mellett, Vidámpark – ezek voltak a nagyobb, döntően állami kézben levő helyek több tucat géppel, és persze a kisebb magánplaccok – no és az utazó vurstlik az utánfutókra telepített mini-termekkel – szerteszét a városban, peremkerületekben, kevés géppel, de ritkább csemegékkel. Lapult a zsebemben kb. ötven-száz forint. Kitaláltam, aznap melyik géppel szeretnék játszani, szépen bebuszoztam a lakótelep széléről a „belvárosba", 1-2 óra bámészkodás, a menők figyelése, kis trükkök ellesése, aztán jöhetett a szertartásos játék több-kevesebb sikerrel.
A nyolcvanas évek játékai ugyanis nehezek voltak. *Embertelenül nehezek*.
A dolog nem meglepő: egyszer olvastam egy cikket arról, hogy a játéktermi gépeket úgy tervezték, egy személy egy zsetonnal, a szokásos 3 élettel, gyakorlat nélkül körülbelül 2-3 percet éljen túl. Mai szemmel nézve elég furcsának tűnik, hogyan érte meg egy óra utazás és egy óra szájtátás után cirka 2-3 perc játékkal elbukni egy zsetont az 5-ből (a 20 forinttal működő gépekkel ennyi lehetőségem volt), mégis ez a néhány perc jelentette nekem a mennyországot.
Nem voltam igazán ügyes player: a legtöbb gépen még az átlagos eredmény közelébe sem sikerült eljutnom, mégsem éreztem soha veszteségnek vagy lehúzásnak azt, hogy éveken(!) keresztül csak az első, második, vagy maximum a harmadik pályát láthattam a legtöbb játékban, a High Score listákra pedig csak a legritkább esetben pötyöghettem be hárombetűs MRT iniciálémat.

A nyolcvanas évek *embertelenül nehéz* játékai között voltak mérsékelten és gyilkosan kemény kihívások. Néhány száz menet után egy Pac-Manben azért át lehet látni a kezdetben véletlenszerűnek, sőt káoszosnak tűnő szellemmozgást és be lehet gyűjteni 6-8 gyümölcsöt a képernyő aljára, ami már elég jó teljesítmény egy átlagembernek.
A Phoenixben kis érzékkel akár már harmadik, negyedik nekifutásra el lehet jutni akár a második bázisig, sőt, ha valaki megmutatja a trükkjét, egy 200 ezres pörgetés is összejöhet a nap végére a felfelé repülő „fecskék" gyors levadászásával. A Scramble-ben, ha a végső duci robotot nem is, de a keskeny járatokkal teli várost már egy szűkebb farmerzsebnyi érméből meg lehet pillantani, mint ahogy a Super Cobra aszteroidái között is el lehet lavírozni pár nap gyakorlás után. Sőt, még Donkey Kong is relatíve egyszerűen fejre ejthető a dugók kihúzásával az utolsó felvonásban, miután ráéreztél a liftes pálya szopatós, pattogó rugóinak ritmusára.
Az Amidarban csak az ellenfelek mozgásmintáját kell memorizálni, és máris lezavartál 2-3 teljes kört. A Vanguard pedig… hát igen, minden idők egyik leghangulatosabb retro shoot'em upjában tényleg már egy marék coin után elegánsan telibe durranthatod a főellenséget…
…de én mégsem ezekbe a gépekbe dobtam a legtöbb érmémet, hanem olyanokba, melyekbe még a legügyesebb játékosoknak is beletört a bicskája. Ilyen volt például a Zaccaria (Zelco) 1980-as kiadású **Quasar** nevű masinája, melyet minden idők egyik legzordabb klasszikus arcade játékának mondanak a hozzáértők.









A Quasar egy lövöldözős game. Jó kiállású, csábító kabinet volt, szép sci-fi grafikával az oldalán, képernyője űrhajóablakot imitál, kör alakú kivágással. Imádtam ezt a dögöt, mert egyenesen misztikus magasságokba emelkedett nálam játszhatatlan nehézsége miatt. Soha az évek alatt nem láttam egyetlen embert sem, aki ott, a Déli pályaudvar mellett levő teremben eljutott volna az utolsó pályájáig; azt, hogy a teljes játék hogyan épül fel, is csak egy YouTube-os videóból ismerhettem meg pár évvel ezelőtt.

A Quasar pontosan úgy indul, mint a jobbra-balra mozgós lövöldék – pl. Phoenix – többsége. Kis űrhajó középen, ami felfelé lő. A meglepetés az első ellenfelek megjelenésekor érkezik, ugyanis azok nem függőlegesen lefelé tüzelnek, hanem átlósan, ráadásul részeg módon cikázva zúdulnak lefelé a játékmezőn, míg le nem szeded mindegyiket. Ami viszont ez után következik, az maga a pokol: újabb ufók jelennek meg, melyeket immár nem jobbra-balra mozogva lehet lepuffantani, hanem a játéktéren szabadon mozogva. Ez a megoldás akkoriban egyedülálló volt!

A folytatásban aztán lecsap a pöröly: egy keskeny rasztersávon cikázva kell egy örvénylő kvazárba belerepülni, majd újabb átlós lövöldözések következnek, mindez olyan nehézségben, hogy az átlagjátékos zokogva tér vissza a Kangaroo-hoz, hogy mérgében képen töröljön pár buta majmot piros bokszkesztyűjével.



Fura dolog ez így visszagondolva.
Sem a Quasar, sem párja, a Scorpion (szintén Zaccaria kabinet) soha nem adtak semmilyen kézzel fogható sikerélményt.
Nem tudtam őket kipörgetni, csak az érméimet nyelték.
Azt a pénzt, amit sokkal jobb gépekbe is invesztálhattam volna, melyeken akár az utolsó pályáig is eljuthatok.

Én mégis újra és újra dobtam a belépőt ebbe a feneketlen kútba…
…mégis, ezek azok a játékok, melyek hangját akkor is vissza tudom prüntyögni a mai napig, ha álmomból ébresztenek is fel.
De szép lenne, ha ma a szobám sarkában állna egy ilyen régi gép.

*Martin*

QUASAR

by ZACCARIA

QUASAR

GAME DESCRIPTION

THE GAME CONSISTS OF FOUR DIFFERENT ENCOUNTERS IN SPACE, IN WHICH THE PLAYER HAS TO FIGHT BATTLES.

UPON THE SUCCESSFUL COMPLETION OF EACH SERIES OF ENCOUNTERS WITHOUT LOSING ALL HIS SHIPS, THE GAME RECOMMENCES, AND THE PLAYER IS FACED EACH TIME WITH GREATER DIFFICULTIES. THE SKILL OF THE PLAYER WILL ENABLE HIM TO PLAY THE GAME UNTIL SUCH TIME AS HE ENTERS INTO BATTLE AND ALL HIS SHIPS ARE DESTROYED.

DISTRIBUTED BY

PHASE 1

FIRST ENCOUNTER

IN THIS PHASE THE SHIP CAN BE MOVED TO THE LEFT OR TO THE RIGHT, AND THE PLAYER USES THE FIRE BUTTON TO ENDEAVOUR TO DESTROY FLYING SAUCERS WHICH APPEAR FROM THE TOP OF THE SCREEN.

PHASE 2

SECOND ENCOUNTER

IN THIS PHASE THE PLAYER PRESSES THE FORWARD BUTTON TO TAKE THE SHIP FORWARD. THE USE OF THE LEFT AND RIGHT BUTTONS ROTATES THE SHIP, AND THE USE OF ALL THREE BUTTONS CAN MOVE THE SHIP INTO ANY POSITION AND ENABLE THE PLAYER TO FIRE MISSILES AT THE INVADING FORCES WHICH APPEAR FROM THE LEFT AND RIGHT.
THE SCORE AT THE TOP RIGHT OF THE SCREEN IS THE ENERGY FOR THE SHIP. THE PLAYER MUST COMPLETE THIS PHASE BEFORE THE ENERGY IS EXHAUSTED OTHERWISE THE SHIP WILL EXPLODE.
WHEN THE PHASE IS COMPLETED THE REMAINING ENERGY SCORE WILL BE ADDED TO THE PRINCIPLE SCORE.

PHASE 3

THIRD ENCOUNTER

THE SHIP NOW ENTERS THE TIME TUNNEL, AND THE PLAYER MUST USE THE LEFT AND RIGHT BUTTONS TO STEER THE SHIP AVOIDING THE DESCENDING METEORITES. HE MUST ALSO FIRE MISSILES TO HIT THE EYE OF THE QUASAR WHICH IS AT THE TOP OF THE TIME TUNNEL TO ENABLE A MORE RAPID ASCENT.
IF THE SHIP COMES OUT OF THE TUNNEL IT WILL FALL BACK INTO SPACE.

PHASE 4

FINAL PHASE

IN THE FINAL PHASE THE SHIP REMAINS IN THE CENTRE AND IS IN DANGER OF DESTRUCTION FROM THE WHITE METEORS WHICH ADVANCE FROM ALL SIDES. THE PLAYER MUST ROTATE THE SHIP, AND DESTROY THE WHITE METEORS BEFORE A COLLISION. IF ALL THE METEORS ARE DESTROYED THE SHIP WILL DESCEND TO THE BOTTOM OF THE SCREEN AND THE GAME WILL RECOMMENCE.

mod. Regular Cabinet
CRT 20"

mod. Wall Cabinet
CRT 14"

mod. Cocktail table
CRT 14"

mod. De Luxe Cabinet
CRT 14"



*RBaly*

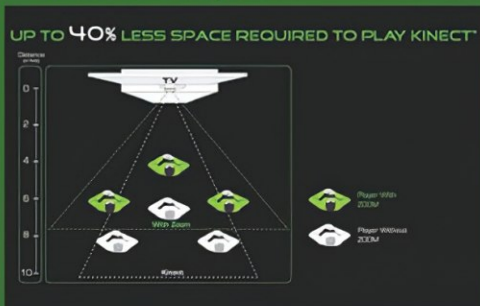
# NYKO®

A Kinect megjelenése óta sokszor említettük mi is a rá készült játékok ismertetői kapcsán, hogy erősen érezni rajta, hogy nem épp a magyar lakások méretéhez lett igazítva a kamera látótere, ami a nappalikban többnyire jól bekalibrálható, de ekkor is többünknél szükséges bútortologatás, vagy esetleg a plafonon lévő lámpára való odafigyelés.
Ezt a hátrányt hivatott csökkenteni a Nyko egyik terméke, a **Zoom**, amely egy egyszerű kiegészítő a Kinecthez. Egyszerű, mert a hozzá mellékelt útmutatóval (melynek tanácsait fogadjuk meg) könnyedén ráilleszthetjük a fekete kamerára az eszközt (ezt kikapcsolt állapotban tegyük meg).

Ekkor a speciálisan kialakított (halszemoptikás) lencsék akár 40%-kal csökkenthetik a játékok helyigényét, illetve a javasolt távolságot (1,8 méterről) az érzékelőtől (a mellékelt ábra mutatja hogyan és körülbelül mennyire). Ezeket az értékeket ugyan pontosan nem mértem le, viszont pár játékból készített fotón látszik, hogy ott, ahol például korábban a lábaim és a fejem búbja még nem látszódott a képernyőn, a Zoom segítségével meg lett oldva a teljesalakos jelenlét ugyanabban a pozícióban állva. Utána olvastam kicsit ennek az eszköznek a teszt előtt: míg a Nyko szabadalmaztatta ezt a technológiát és számos díjat is bezsebelt ezért a kiegészítőért, addig (számomra nem megerősített forrásokból) arról is láttam álláspontot, hogy pontatlanabbá válik tőle a szenzor, vagy egyes szobákban nem működött rendesen, de ezek elenyésző százalékban voltak jelen.

A felsorolt dolgokból én nem igazán tapasztaltam egyiket sem, mindinkább örültem annak, hogy az ún.
Play Space figyelmeztetések eltűntek (amikor a játék hevében kikerülsz belőle), s hamarabb értem el a minijátékokban 3 csillagot (vagy amit épp adni szokott), mivel, mint mondottam, különösebb macerák nélkül én lehettem a kontroller kisebb helyiségben is. Mondanom se kell, a Kinect Tuner-ben kalibráljuk újra az eszközt, amikor a Zoom-ot ráhelyeztük, illetve a Kinect ID-t is célszerű újra beállítani az új területre.
Verdiktet egyszerű mondani a kis kütyüre: bár hallani néhol problémákat róla, otthon és a szerkesztőségben is jól helytállt a Zoom, nem volt gondunk a felismeréssel, a pontossággal, a kisebb helyigény tényleg nem valótlan állítás, ami sokak kinectezési szokásait (pakolászás) könnyítheti meg.






XBOX LIVE arcade

RBaly

## Kinect Party

Miután javasoltuk számotokra a Zoomot Kinecthez, stílszerűen bemutatok egy nemrég megjelent játékot is, ami legfőképp a fiatalabb korosztálynak szól, de természetesen felnőtteknek is egy kellemes szórakozás lehet, főleg gyermekes szülőknek. A **Kinect Party** a karácsonyi szezonban érkezett (akkor a szemfülesebbek egy ideig ingyen le is tölthették), s a nevéből ki lehetett máris találni, nagyjából mit takarhat mindez: egy minijáték gyűjteményt.
Lerágott csont, lehetne mondani, de a Double Fine csapata a Happy Action Theaterrel már megmutatta, hogy lehet ezt az instant mókázást igen jól is csinálni, a mostani játék kvázi a H.A.T. folytatásának is tekinthető. Evégett a 36 aktivitás között az összes megtalálható abból is, ami egy kedvezményt is magával hoz: akiknek megvan az első rész, ők fél áron vehetik meg a KP-t. A koncepció se változott: egymás után jönnek a kiterjesztett valóságra épülő játékok, szórakoztató programok. A képeken láthatjátok, ez tulajdonképpen mit is takar, a szoftver köréők generál különböző helyzeteket, szituációkat, amikre megannyi ügyességi feladat épül, vagy akár szimplán egy fotómasinává válik, amivel érdekes kis kollázst hozhatunk létre, mivel az első elsütött kép után ottmaradunk a képernyőn, s hozzáadhatunk vicces pózokat a meglévőhöz. A környezeten kívül vizuális effekteket is kapunk (pl. villámlás, vagy kosztümök), vagy szimplán a kamera torzítja el a képünket.
Változatosságból és humorból nincs hiány, maximum a „játékmenetre" mondható, hogy egynéhány ugyanarra az elvre épül. A vidám perceket meg is oszthatjuk, már ha mondjuk Facebookon szeretnénk magunkat sárkányjelmezben közszemlére tenni két ugrás között. Természetesen a „hagyományosabb" ügyességi részek is megtalálhatóak a kínálatban. A játék által csatornáknak (channels) hívott részeket végtelen folytonosságban, vagy külön kiválasztva is ismételgethetjük, a program maga igen letisztult, menük alig vannak, a hangsúly azon van, hogy egyszerűen elindítod és már benne is vagy az akció kellős közepében. Bár változatos és igen hangulatos a megannyi lehetőség, megvan az a jól ismert hátulütője, hogy egyedül nem az igazi, továbbá pár kipróbálás után rá lehet unni egy-egy tevékenységre, az élettartamot inkább főképp az tolja ki, ha olyan ismerőseinkkel kezdünk neki újra, akiknek ez az egész még új. S ezt kifejezetten jól kezeli a Kinect Party: egy játékot akár hatan is játszhatnak (egymást felváltva), nincs szükség semmilyen bejelentkezésre, amint valaki végzett, jöhet a következő player. Instant móka erre fogékonyaknak, vagy házibulin tütükézőknek.









Sony Entertainment Network

XBOX LIVE arcade

RBaly

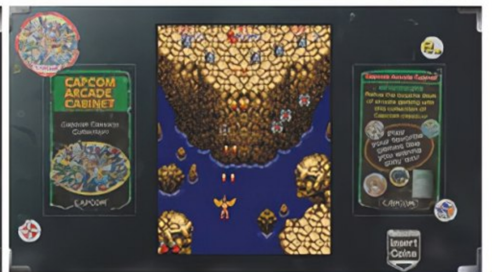
## Capcom Arcade Cabinet

A Capcom az **Arcade Cabinet** megjelentetésével egy retrojátékokból álló gyűjteményt kínál, melynek felhozatala egészen májusig fog bővülni pár címmel. A hamarosan érkező csomagokban rendre három darab cím kerül hozzáadásra, mely minikollekciókból öszszesen 5 darab lesz, a most taglalttal egyetemben. Az árazásra figyeljünk oda, mivel míg a teljes összeállítás 30 fontért (2000 MS Pont) magunkhoz szólítható (jelenleg még nem), külön-külön mindet beszerezve jócskán ráfizethetünk (a csomagokat és/vagy játékokat egyesével). A most elérhető kezdőkínálat tagjai a következők (mindegyik 1987-ből): Black Tiger, 1943: The Battle of Midway és az Avengers (nem a Marvel-féle), melyekhez többek között olyan címek érkeznek meg még, mint a Ghost 'n Goblins, Side Arms, Commando vagy a Pirate Ship Higemaru.
Az első pakk darabjai közt van oldalra scrollozós platformer, bunyós és repülős anyag (vertikális scroll). Azon felül, hogy a klasszikusokat újra átélhetjük, vagy első ízben megtapasztalhatjuk (ehhez készítettek casual játékmódot is), a Capcom ahelyett, hogy felturbózta volna a grafikát, megannyi sokkal kedvelhetőbb, hasznos, vagy csupán érdekességszámba menő dologgal tömte tele a „kabinetjeit".
Sokszor volt, hogy az ember szívesen hozzáfért volna egy-egy gép beállításaihoz, főképp könnyíteni a saját maga helyzetén. Nos, itt minden játéknál egyedileg testre szabható rengeteg paraméter, vannak dolgok, amik játékspecifikusan is (ennél maradva, az online játék, illetve a co-op lehetősége is aszerint változik, hogy mely produktum támogatta/támogatja azt). Olyan dolgokra kell gondolni, mint a nehézségi szint, életek, folytatások száma, s egyéb apróságok ki- illetve bekapcsolása. Nagy piros pont azért, hogy a nemzetközi verziók mellett kérhetjük, hogy az eredeti japán kiadással játszhassunk. Ennyinél szerencsére nem áll meg a dolog, a kijelzőt is teljes mértékben variálhatjuk: változtathatunk a megjelenési módok között, milyen hátteret szeretnénk a kabinetünknek, és még sorolhatnám. Ugyanez igaz a hangsávokra és a kontroller gombkiosztásokra is szerencsére. Megnyitható extrákkal is meg lett tömve a program, hátterek, artwork-ök, zenék sora vár újbóli felfedezésre.
Mint minden efféle gyűjteménynél, úgy ennél se mondható el más, minthogy egy igényes, maximálisan testre szabható kiadvánnyal állunk szemben, melyről ki-ki a maga nosztalgikus hangulatához mérten eldöntheti, kell-e ez neki, avagy sem. Persze a komplett verzió a legjobban javasolt, főleg, hogy ekkor két extra játék is elérhetővé fog válni.







XBOX LIVE arcade

RBaly

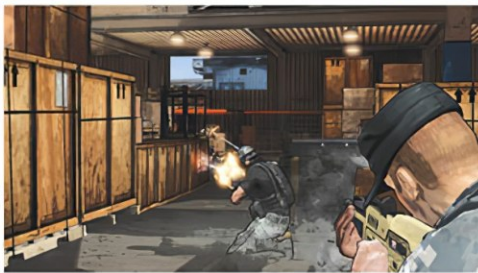
SPECIAL FORCES TEAM X

A nem túl távoli jövőben (meglepő fordulat következik) háború dúl, az országok a diplomáciai megoldást már csak szépen őrzött emlékként tudják felidézni. Ebbe a korba csöppenünk mi, ahol egy csapatcentrikus, fedezékrendszeren alapuló csatát vívhatunk meg.
A történeti rész ezzel ki is fújt, ez a háttér adja az alapját a kizárólag online játszható multiplayer katonai lövöldének, a **Special Forces: Team X**-nek. Végtére ennyi elég is, hogy fegyvert ragadjon az ember. Mi magunk a kettő vagy négy csapat valamelyikébe kerülünk, osztagonként maximum három fővel, magunkat is beleértve. A speciális alakulatok egyik elit harcosát alakítjuk azon nemes célért, hogy a színnel jelölt egységünk győzedelmeskedjen a közel fél tucat játékmód egyikében. A TPS nézet, és a fedezékek használatára épülő harc hozza a hasonszőrű alkotásokban látható alapvető szintet, túl viszont sajnos nem igazán mutat azokon.
Az összedolgozást kiemelten jutalmazza a program, kár, hogy nem annyira addiktív, hogy erre túlságosan rávegyük magunkat megannyi vadidegen társunk között, elég sok meccset kellett nekem keresni legalábbis, hogy összetartó harcosokat osszon ki nekem véletlenszerűen a rendszer.
A játékmódok a megszokott stílusokból kerülnek ki, Capture the flag, csapatalapú Deathmatch, területfoglalás, VIP (itt HVT) védése és effélék színesítik a repertoárt. Ténykedésünkért természetesen XP jár, amikkel szinteket lépve idővel megnyílnak jobb fegyverek, felszerelések, speciális képességek (például az ellenséges akna átdrótozása a mi „oldalunkra") és karaktercicomázó tárgyak. Eddig semmi különös, nemde? A továbbiak se hoznak érdemi változást, a relatíve random generált térképek (fix elemekből kever össze a gép egyet, közel száz variációt adva ezzel, ám ezt nem fogjuk ilyen soknak érezni) tényleg csak funkcionálisak, amint elsajátítottuk a kontrollt, hamar ki fogjuk magunkat ismerni. Előnynek éreztem a harcok intenzitását, pörgését. Eleve kicsit gyorsabban mozoghatunk, a fedezékekbe való ugrás is igen fürge, ezek kombinálása a kizárólag emberi ellenfelekkel való hadakozásba alapjáraton megkövetel egy korrekt jártasságot az online hadviselés terén a játékostól, ami természetesen nem jelent hátrányt, csupán az effélétől távol állók számára nem ajánlható annyira. Igaz, a profiknak megannyi húzónév kínál ideális körülményeket, szóval az STX tulajdonképpen, majd ha olcsóbb lesz, akkor némi uborkaszezon közben lehet ideális választás.











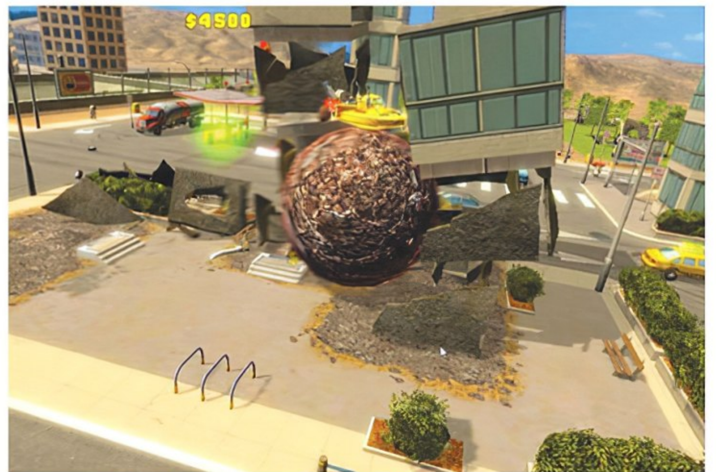
Sony Entertainment Network

picachu



A közelmúltban egy újabb igen szokatlan, rendhagyó játékkal kápráztattak el bennünket a PlayStation Store-on. Aki esetleg nem töltötte le, annak bemutatnám jelen cikkünk alanyát a **Demolition Inc.** című videojátékot. Egy intergalaktikus építő (bontó?) iroda egy alkalmazottjának a zöld bőrébe búj-hatunk, hogy felvegyük napi feladatunkat, azaz a Földbolygó elpusztítását.
Na, nem szó szerint, hanem csak a jelen civilizáció eltörlése a feladtunk. Kapunk egy kis pályarészletet TPS nézetből utcákkal, autókkal, emberekkel, épületekkel, tereptárgyakkal és a feladatunk ezek megszűntetése és újbóli zöld területek abszolválása a romok helyén. Érdekes módja a környezetvédelemnek.
Erre elég sok, ámde nem éppen humánus megoldás létezik. A pályán különféle „fegyvereket" szedhetünk fel. Ilyenek például az olajfoltok, a zöld ragacsos trutyi, a földrengésbombák, esetleg robbanó tehenek. Ezeket az úttest egy megfelelő pontjára helyezve kisiklathatjuk a forgalmat, amik szép komótosan belerohannak az épület falába, ledöntve azt.

Mindegyik csapda más tulajdonsággal bír, ennek megfelelően más-más szögben is kell leraknunk őket. Például az olajfoltot az úttest közepére, hogy az egész autó felülete érintkezzen vele, ezáltal a legnagyobb tehetetlenségi erő következtében egyszerűen csak belecsússzon minél nagyobb sebességgel az előtte álló tárgyba. Minél nagyobb területet döntünk romba, annál több pont jár.
Egy bizonyos kombó elérése után olyan exkluzív elemeket kapunk a programtól ajándékba, mint a földrengésgolyó például, ami egy körön belül mindent elpusztít a föld színéről. A grafika a PS2-es időket idézi, de ez ne szegje kedveteket. Nem is erről szól a játék. Aki szereti az ilyen puzzle stílusú stuffokat, az bizonyosan jól fog szórakozni. Szerencsére megtalálható belőle egy ingyenesen leszedhető demo verzió, így van esély a kipróbálásra, mielőtt pénzt szánnál rá.
Mit is mondhatnék még? Pusztíts a környezetért.










Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

rolmanus

# Darkstalkers Resurrection

A Darkstalkers név valószínűleg többnyire a videojátékok régi motorosainak mond sokat. Ez pedig körülbelül el is mondja, kiknek szól a **Darkstalkers Resurrection**: a nosztalgia, és az igazi régiségek kedvelőinek.
Pont ezért aztán a szoftver meg sem próbálja magát emészthetőbbé tenni az újak számára, úgyhogy senki ne számítson a Super Street Fighter II Turbo HD Remixhez hasonló csiszolt grafikára, vagy esetleg az alapokat bemutató, részletgazdag tutorialra. Harcrendszerében a tipikus Capcom vonalat követő, kemény bunyós játékra lehet számítani, amit nem két perc betanulni, bár való igaz, a kombók leírása a játékon belül nagy segítség, pláne, hogy modernizált, egyszerűen átlátható stílusban szemezgethetünk közülük.

A Resurrection, a széria epizódjai közül kettőt, a Night Warriors: Darkstalkers' Revenge-et, és a Darkstalkers 3-at öleli fel, a Marvel Vs Capcom: Origins-hez hasonló, kombinált módon. Amiben némileg újításon ment át a szoftver alapja, hogy online multiplayer-t, valamint spectator és replay módot is tartalmaz.
Bár a készítők alapvetően az újdonságok közé sorolják a HD megjelenést is, természetesen mind a felbontás, mind a képarány megmaradt eredetiben, így azért ezt a kijelentést túlzónak érezném (hacsak nem a menükre gondoltak, amik valóban HD felbontásúak, de azért ezt hadd ne tapsoljam már meg).
Hozzáteszem, a 4:3-as arány megtartása mellett keletkező két oldalsó csík legalább nem maradt üresen, mivel az elérhető feladatokat és achievementeket itt folyamatosan láthatjuk, valamint azt is, hogy melyik abszolválásával, hogy állunk.
Az itt listázott kihívások elvégeztéért pontokat kapunk, amelyet különböző extra tartalmakra válthatunk be. Nem nagy újítások ezek, ám a rajongóknak - akik rég hanyagolva érezhetik magukat - kis kedveskedésként remekül szolgálhatnak.
Mivel a szoftver első sorban nekik szól, és meg sem próbál más közönséget megszólítani, én is nekik ajánlanám, újaknak maximum a retro játékok hatalmas szeretete mellett, és lehetőség szerint kipróbálás után.









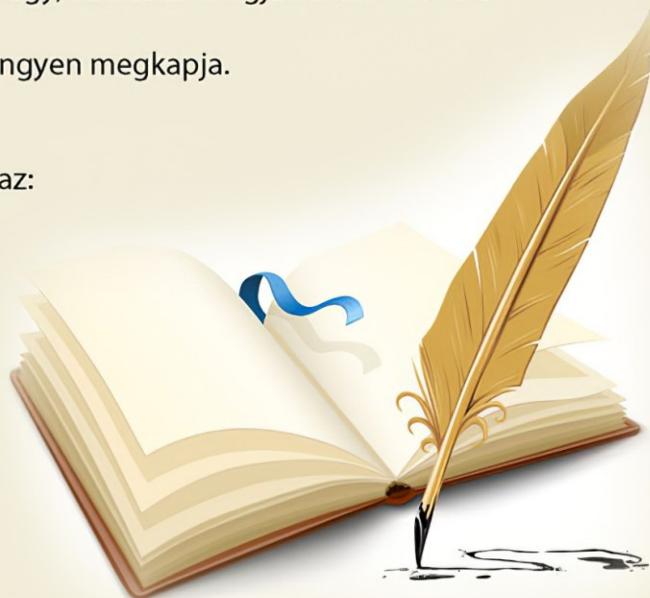
# A Konzol Magazin a Te magazinod!

## Újból meghirdetjük a nagy sikernek örvendő pályázatainkat!

***Olvasói szemmel rovat***
Amennyiben be szeretnél cikkeddel kerülni a magazinba, a következők betartásával küldd el nekünk a cikkedet:
- Írj egy maximum fél éves játékról, körülbelül 4000-4500 karakterben (szóközökkel) együtt.
- Március 31-ig várjuk a pályázatokat. Ahogy korábban, most is egy, az általunk legjobbnak vélt kerül be a lapba.
- Ajándékként a bekerülő mű szerzője a következő lapszámot ingyen megkapja.

***Borítópályázat***
A megkötések, elvárások ugyanazok, mint korábban voltak, azaz:
- A borító videojátékos témájú legyen
- Képformátumból főképp a JPEG, TIF, PNG vagy PSD file-okat preferáljuk
- Pályázatunk egész tavasszal tart, vagyis május 31-ig várjuk az alkotásaitokat
- A legjobbnak vélt borítókat a lap hasábjain leközöljük, a nyertes alkotás féléves előfizetést nyer a Konzol Magazinra

***Mindkét játékra az elkészült műveket az info@konzol.-eu címre küldjétek el, KM pályázat tárggyal.***



## Flux Pavilion – Blow the Roof

(Circus Records)

A rejtélyes hangzású Flux Pavilion név mögött megbújó mindössze 24 éves Joshua Steele zsenge kora ellenére egyike a dubstep elterjedésében fontos szerepet játszó arcoknak, aki Bass Cannon című felvételével, valamint különféle közreműködésekkel és ász remixekkel az elmúlt években a brit slágerlisták top tízébe is beverekedte magát, január elején megjelent Blow the Roof című vadonatúj EP-jét pedig óriási várakozás előzte meg, annak ellenére, hogy a dalok zöme már korábban megjelent külön-külön is.

A nyolc felvételt tartalmazó „minialbum" iTunes kiadása 35 percen keresztül szórja magából a súlyos ütemeket, emberünk pedig gondoskodik róla, hogy egy pillanatig se unatkozzunk és a dubstep alapokhoz rengeteg más zsánert is bekever, a nyitó One Two Three (Make Your Body Wanna) effektezése például egy gázosabb hip-hop felvételt idéz, míg a „refrén" át nem vált a szokásos vércsevijjogással kevert basszusorgiába, csak hogy aztán az utolsó fél percben már négynegyedes alapokon folytatódjon a zúzás, ezzel átpofozva a vurstli-trance felvételek határán az érdekesen induló dalt.
A Scientist még ennél is továbbmenve már élesben behatol a pop territóriumába, Joshua torzítatlan, tiszta vokálja, a visszafogott alapok (melyre csak chillstepként hivatkoznak a kényszeresen új műfajneveket kreáló szakemberek) és játékos, reggae-be hajló lezárás pedig könnyen eladhatóvá teszik a dalt akár a műfajból eddig csak a „fagylaltoskocsis" Skrillex felvételt ismerők (és utálók) számára is.
A legnagyobb meglepetést talán a világzenei hatásokat tükröző Double Edge okozza, mely a Breakbeat műfajba nyal bele Sway és P Money rappelésével karöltve, ami egyszerre hálózza be a tört ütemek és a grime szerelmeseit is.
A címadó felvétel klasszikus hangzása ad némi hamis biztonságérzetet, de még mielőtt otthon éreznénk magunkat, Joshua újra kirántja a lábunk alól a talajt az I Feel It-el, mely oldschool electro alappal indít, majd hirtelen átvált egy olyan durva electro houseba, ami még a műfaj doyenjeként ismert Vitalicnak is becsületére válna.
Az I Still Can't Stop a Flux Pavilion életműben fontos szerepet betöltő I Can't Stop újragondolása, mely remekül turbózza fel a jól ismert klasszikust, a Childish Gambino segítségével rögzített Do Or Die pedig ismét a hip-hop felé kacsingat erőteljesen.
Ha esetleg a hallgatása közben valakinek az Example által fémjelzett „mindent bele műfajkatyvasz" jutna eszébe, akkor meg lehet nyugodni, igen, a felvétel tényleg erre a vonalra játszik rá. A záró Starlight elegánsan vezeti vissza a Flux Pavilion hangzást a popstep territóriumába és manapság, amikor nem számít ritkaságnak, hogy efféle felvételek csücsülnek a slágerlisták vezető régióiban, egyáltalán nem lepődnék meg, ha ez a szám vagy az EP-n jelen lévő valamelyik társa hozná meg Joshua számára az igazi áttörést.
Lehet persze háborogni, meg üvölteni, hogy még egy trú arc adta meg és el magát a mainstreamnek, de mivel a Blow the Roof szinte mindegyik stíluskísérlete pozitív előjellel végződik, amíg ilyen magas a színvonal, tőlem simán jöhet a hardcorestep vagy akár az r&bstep is...




**Flux Pavilion – Blow the Roof**
(Circus Records)

## Imaginary Range

(Square-Enix)

A Square-Enix mostanság annyi irányba terjeszkedik és próbálja bővíteni különféle franchise-ait, hogy tulajdonképpen nem is igazán meglepő a tény, hogy okostelefonokra is kihoztak tavalyelőtt egy vadiúj IP-t mely az Imaginary Range címet kapta. A dolog igazi érdekessége, hogy nem RPG-ről, sőt még csak nem is igazán játékról van szó, az IR ugyanis tulajdonképpen egy minijátékokkal feldúsított digitális képregény.




Az alternatív valóságba helyezett történet Cid és Ciela sorsát követi végig, akik képesek utazni a világok között és a történet kezdetekor éppen egy hatalmas, Omega (ismerős név, nemde?) nevű robot ellen küzdenek, aki a mi Párizsunkra kísértetiesen emlékeztető városban tombol és éget fel mindent.
Párosunk tagjai persze nem átlagos emberek, hiszen puszta akaratukkal képesek manipulálni a valóságot, mégpedig olyan módon, hogy bármi, amit elképzelnek az rögtön materializálódik is előttük.
Hogy pontosan kik ők, hol vannak és kivel kellett lefeküdniük, hogy ilyen speckó képességet szerezzenek, az abszolút nem lesz világos eleinte, de idővel egyre több részletre derül majd fény és kiderül, hogy jóval komolyabb dolgokról van itt szó, mint amire első blikkre következtetni lehetett volna...
A lágy ambient zenére beúszó képregényoldalakon teljesen automatikusan jelennek meg a képkockák és a rajzok, az idő nagy részében az olvasóra így csupán a lapozás feladata (és néha a felszedett tárgyak használata) hárul.
Megtörve az IR interaktív regény jellegét, a történet bizonyos pontjaira pár perces minijátékokat is beillesztettek a készítők, melyekben a cselekményhez kötődő árkád stílusú, vagy éppen hidden object feladatokat kell megoldani.
Ezek nyilván azért kerültek be, hogy a cég rajongóin kívül megfogják a casual játékosokat is, túl sokat mondjuk nem tesznek hozzá a sztorihoz, de nem is idegesítőek, szóval ez még bőven lenyelhető (azért azt meg kell jegyezni, hogy a Professor Layton széria jóval hatásosabban műveli ezt a műfajt).
Az már inkább okoz gondot, hogy a „játék" bődületesen rövid, fél óra alatt kényelmes tempóban is kijátszható, utána pedig maximum az elvégzett feladatokért kapott aranypénzekért lehet újra végigrohanni a helyszíneken, melyekkel a galériában nyithatóak meg újabb képek. Szerencsére már kint van az Imaginary Range második epizódja is, mely az előzménnyel együtt teljesen ingyen tölthető Android, illetve iPhone/iPad platformokra.

A történet azonban ezzel még nincs lezárva, de egyelőre sajnos nem tudni mikor kap folytatást a sorozat, ha egyáltalán kap...
Óriási kihagyott ziccer volna hagyni parlagon heverni ezt az érdekes figurákkal és eseményekkel teli világot, így csak remélni tudom, hogy az SE még jó pár résszel számol és ezzel számtalan jövőbeli buszutat tesznek majd lényegesen szórakoztatóbbá.

**Imaginary Range**
(Square-Enix)

## Looper – a jövő gyilkosa

(Looper)

Ha a sci-fi akciófilmek területén kezdőnek számító rendezőként szakmabeli neves magazinok azt írják legújabb alkotásodról, hogy beelőzi a tavalyi év egyik legjobban várt moziját, a Prometheust, az általában elég jó ómennek számít. Külön érdekesség, hogy a Beépülve című tinikrimiről és a Brothers Bloom konzumszélhámosságáról ismert Rian Johnson volt az utolsó, akitől egy tökös akciófilmre számítottunk és mégis, a Looper jött, hájpolt és győzött a jegypénztáraknál, sőt az általában morgós kritikusok is kórusban dicsérték a film eredetiségét. Teljesen jogosan, tehetnénk hozzá, hiszen a szintén Johnson által írt forgatókönyv ügyesen ötvözi magában a tudományos fantasztikumot a pörgős akciójelenetekkel, sőt még egy drámai szál és a természetfelettivel való flörtölés is belefért a játékidőbe.

A közeljövőbe (2044) helyezett sztori szerint a 2070-es évekre valósággá válik az időutazás, ám a történelemmel való babrálás veszélyei miatt rögtön be is tiltják, így csupán a maffia használja arra a modern tudomány legnagyobb felfedezését, hogy a múltba küldve tüntesse el nyomtalanul az útjában álló riválisokat. Itt jönnek a képbe a címben is szereplő looperek (azaz bezárók a magyar fordítás szerint), akik a jövőből érkezett áldozatokat megölik, majd megszabadulnak a holttesttől. Hogy ne maradjon tanú, a bezáróknak saját maguk időskori énjével is végezni kell, ezzel téve teljessé a kört. A problémák ott kezdődnek, amikor a Joseph Gordon Lewitt által alakított Joe nem tudja eltenni láb alól 30 évvel későbbi önmagát (Bruce Willis), mely következményeként egy óriási vágta veszi kezdetét, ahol Joe junior minden létező eszközzel próbálja likvidálni Joe seniort, aki eközben a jövőbe próbál belepiszkálni, a bepöccent maffia pedig legszívesebben mindkettőjüket holtan látná... Az alacsony költségvetés (30 millió dollár) ellenére kifejezetten látványos akciókkal operáló alkotás sajnos többszörösen beleesik az időutazós filmekben rendszeresen előforduló bakikba és a jelen-múlt-jövő hármas láthatóan csak akkor áll szerves kölcsönhatásban egymással, ha a forgatókönyv úgy kívánja. Jó példa erre a nyitányban helyet kapó csonkolással feldobott kínzási jelenet, ami maga a megtestesült paradoxon, de később is akad majd bőven olyan szituáció, ami némi gondolkodást követően kifejezetten falsnak fog tűnni, szóval aki nem akar villámgyorsan kiábrándulni, az ne kezdje el kapargatni (az amúgy logikusnak tűnő) felszínt, mert ezen kívül minden téren jelesre vizsgázik a Looper. Hiába klisések sokszor a karakterek, mégis mindenkinek van saját önálló személyisége, és ami még jobb: egyikük sem válik két dimenziós akciófigurává a robbanások kereszttüzében, idővel pedig komoly morális kérdéseket kezd el boncolgatni a film. Meddig mennél el, hogy visszakapd életed szerelmét? A cél szentesíti ártatlanok legyilkolását? És legfőképp: Joseph Gordon Lewitt miért néz ki úgy, mintha egy JGL hasonmásverseny első kiesője volna?

A válasz egyik kérdésre sem egyszerű (na jó, az utolsóra igen: így akarták hasonlóbbá varázsolni a fiatal tehetséget Willishez), de Lewitt remekül helytáll az apró döntések, illetve azok következményeinek bemutatásában, miközben persze fut, ugrik és lő mindenre, ami mozog. Emily Blunt amellett, hogy szokás szerint nagyon csinos nem sok vizet zavar, de tragikus sorsú karaktere generálja a történet érzelmi töltetét, ami viszont Joe jellemfejlődéséért és szép lassan igazi hőssé nemesüléséért tehető közvetlenül felelőssé.

Willis szokás szerint bulldogként megy előre, hogy megvédje a számára fontos dolgokat, a film nagy meglepetése viszont Jeff Daniels, aki kisebb szerepek és békategóriás vacakok után ismét megmutatja, hogy még mindig van benne kraft.




A Looper, bár semmiképpen sem az új Mátrix, ahogy az interneten sok helyütt promózzák, de még így is simán a tavalyi év legigényesebb popcornfilmje, ami az akció és a sci-fi rajongóinak kötelező látnivaló.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Looper – a jövő gyilkosa** (Looper) | **Műfaj:** Vigjáték **Rendező:** Rian Johnson | **Szereplők:** Joseph Gordon Lewitt, Bruce Willis, Emily Blunt, Jeff Daniels | **DVD / Blu-ray forgalmazó:** Pro Video |

## Holdfény királyság

(Moonrise Kingdom)

Mikor történt meg veled utoljára (házi) mozizás közben, hogy beléd nyílalt a felismerés: igen, ennek a filmnek olyan jellegzetes a stílusa, hogy akkor is felismerném a rendezőjét, ha tiszta lappal (előzetes ismeretek hiányában) kezdeném el nézni. Az új Tarantino mozinál? Aha. Michael Bay robbanásorgiáinál? Világos. Mi? Hogy soha? Nem csodálnám, ha sokan az utóbbi kategória felé húznának, hiszen amilyen sok tehetséges direktor mászkál manapság Hollywoodban, olyan kevés az olyan ember, aki szőrős talpú hobbitok szerepeltetése nélkül is képes az összetéveszthetetlen kézjegyét otthagyni minden általa készített produkción.

Wes Anderson viszont ilyen ember, legyen szó a Tenenbaum diszfunkcionális családjáról, az Édes vízi élet Jacques Cousteau tisztelgésbe csavart diszfunkcionális családjáról vagy az Uatzás Darjeelnigbe című produkcióról, melyben – micsoda meglepetés- fontos szerepet játszik egy diszfunkcionális család.

Súlyos hiba volna azonban azt gondolni, hogy kizárólag ez a visszatérő elem teszi rendezőnket beazonosíthatóvá, a titok ugyanis nem is igazán a sztoriban, hanem valahol a szándékoltan régimódi hangulat, a szerethető, de hibákkal teli karakterek, az abszurd humorba hajló párbeszédek, a tipikus kamera-beállítások és a maximálisan agyeldobós cselekmény összességében rejlik. Ez alól nem képez kivételt a Holdfény királyság sem, hiszen a jellegzetes Anderson stílus már a bevezetőben visszaköszön, a sztori folyamán pedig még hangsúlyosabbá válik. Az 1965-ös évben, egy aprócska szigeten játszódó cselekmény egy cserkészfiú elszökésével startol, akihez csatlakozik egy otthonról meglógó lány (+ a macskája) is.

A páros romantikus erdei kempingezésével párhuzamosan a szülők, a teljes cserkésztábor és a rendőrség (ami esetünkben egyetlen embert jelent) is kétségbeesetten kutatja az eltűnt kiskorúakat, akik útját széthulló párkapcsolatok, akciófilmekbe illő szöktetési és menekülési jelenetek, (nem) derült égből érkező villámcsapás, egy hátba szúrt olló és a filmtörténelem legjobb vágása szegélyezi.

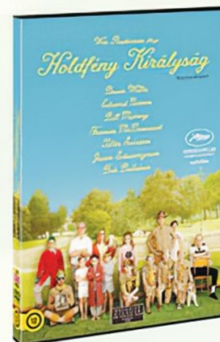
Bár műfajilag leginkább a vígjátékok közé sorolható, a HK teljességgel mellőzi a harsány, ordenáré poénokat, viszont ha sikerül beférkőznie a bőröd alá, a szinte folyamatosan befigyelő finom mosolygás hosszú távon garantáltan féktelen kacagásba fog átcsapni az abszurd eseményláncolat hatására.

Ez persze nyilván (nagy)részben a kivételes színészgárdának is köszönhető.

Bill Murray természetesen zseniális, de hát ő ugye mindig elemében van, ha megkeseredett karaktert kell játszania, akárcsak a feleségét alakító Frances McDormand, akinek boldogságfaktorát híven jelzi, hogy gyerekeivel szinte csak megafonon keresztül hajlandó kommunikálni.

Bruce Willis kiégett seriffként klasszisokkal természetesebb, mint a Looperben, a gyerekszínészek egy pillanatig sem idegesítőek, a mindig tettre kész rajvezetőt alakító Ed Norton pedig amikor a nap végi tábori napló felmondása közben megszeppen és cirka fél percig csak kétségbeesetten bámul maga elé, az utánozhatatlan módon egyszerre baromi vicces és teljesen megindító.

Jobban belegondolva pontosan az teszi leginkább beazonosíthatóvá a rendező filmjeit, ahogy Anderson vidámságot csempész a szomorúságba és ugyanúgy szomorúságot a vidámságba.




Azt hiszem soha nem vártam még ennyire, hogy egy újabb filmet lássak diszfunkcionális családokról...

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Holdfény királyság** (Moonrise Kingdom) | **Műfaj:** Vigjáték **Rendező:** Wes Anderson | **Szereplők:** Gilman Jared, Kara Hayward, Edward Norton, Bill Murray | **DVD / Blu-ray forgalmazó:** Select Video |

*eszgé*

*Kedves Gyereeekeeek! Lassan itt a tavasz, süt a nap, hamarosan lekerül a leányzókról a téli kabát, melyet szűk kis toppokra cserélnek, és ennek örömére rolmanus is már bőszen lapozgatja kedvenc női ruha katalógusait.*
*Természetesen ez a Konzoltáció sem volt mentes Rolandunk nyavalygásától, most a „jajdenagyon el vagyok havazva a tesztelni valómmal" című slágerére kezdett rá, szóval ezúttal én nyitom az e havi levrovatot. Na, lökjél ide valami félkemény dumát te is Rolmi… :) JediEco*

**Szevasztok! Majd ha Jedi végiglapozta a magazint, és feltűnik neki, hogy az ehavi szám majd negyedét én írtam, átértékeli, mennyire voltam elhavazva. :) No persze, nem kaphat mindenki ennyi tesztelnivalót, ugye?**
**De ez a rovat hála Istennek nem rólam, és nem is Jediről szól, hanem rólatok, szóval tietek a pálya. rolmanus**

***Sziasztok!***
Egy jó érv, hogy betegyétek a levelem a lapba, hogy a PS4 bejelentésének napján írok Nektek! *(Karcsú indok, ám de legyen! J.)* Úgy készültem, hogy éjfélkor szépen felkelek és megnézem az élő show-t, de hát a fáradtság közbeszólt. Még így is sikerült felkelnem fél 2-kor, úgy éreztem magam, miközben benyomtam a PC-t, mint kisgyerek koromban Karácsony napján.
Nem hiába, gamer vagyok, vagy mi. :) *(Az igazi gamer felkelt volna éjfélkor… :) J.)* **(Vagy, mint az én esetemben, le se feküdt! :) r)** Pont a Deep Down trailere futott. Miközben a videót bámultam, átfutott az agyamon eddigi játékos pályafutásom. *(Látom, nagyon lekötött a videó. :) J.)* „Sárgakazis", PS2, PS3… Hát ez a nap is eljött, amikor ilyen látványt produkál egy konzol (ha minden igaz), és közben baromi hangulatos tud maradni. Nos, mi a véleményetek eddig összességében a PS4 bejelentésről? *(Én még várakozó állásban vagyok, majd az E3 és a konkurencia alapján ítélek. J.)* **(Hasonlóan vagyok, mint a kolléga, bár igen valószínűnek tartom, hogy végül csak meggyőznek valamivel. Meg persze az ár kérdése is fontos… amit eddig láttunk, szépvótjóvót, de az E3-on valóban sok múlik még. r)** Én a magam részéről már most elégedett vagyok. De miért is? Először is a játékok miatt, mert igaz, hogy eddig vajmi keveset mutattak a különböző exkluzív, illetve multiplatform produktumokból, de ha azok tényleg olyan minőségben fognak megjelenni HD tévéinken, akkor le a kalappal! *(Háááát… én egy picit render-szagot érzek. J.)* **(Néhány helyen én is, de a Killzone például kifejezetten ingame-nek tűnt. r)**
Csak legyenek tartalmasak is, ne csak csillogjanak-villogjanak, bár szerintem ezzel nem lesz gond. A Killzone Shadow Fall, az új Infamous, és a Deep Down tűnik eddig a legígéretesebbnek, igaz, a többi friss bejelentés is egyediséget tükröz. Példának okáért a Witness trailerének zenéjén majdnem visszaaludtam hirtelen, de jó értelemben írom ezt, nagyon kellemes zene szólt alatta, benne lehetne a végleges verzióban. Nameg ott van a Witcher 3 is, amiből még nem láttunk mozgó képet, de elég nagy cím. *(A nagy cím még nem garancia semmire. J.)* A Gaikai megvásárlása is jó ötletnek bizonyult, de majd meglátjuk hogy fog ez az egész „felhő" dolog kinézni. Mindenesetre az egy pozitív dolog, hogy nem kell majd pl. demókat letöltögetni. Mik lesznek itt az évek során, te jó ég! Uncharted 4, God of War IV, most hirtelen csak ez a 2 cím jut eszembe, talán azért mert 2 személyes kedvencemről biztosan lesz next-gen játék. *(Köszönjük Captain Obvious! ;) J.)* De ha tényleg annyi game fog készülni a gépre, mint pl. a legendás Playstation 2-re, akkor már nem panaszkodhatunk, mert biztos, hogy a nagy felhozatalban lesznek olyan kiemelkedő játékok, amikért érdemes megvenni az új konzolt. Kíváncsian várom a Microsoft lépését is!

***Üdv Nektek, Roli***
*(Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de nekem egyelőre semleges érzéseim vannak a PS4-el. Persze, szépek a bemutatók, az új kontroller is klafa – bár szerintem a Share gombbal kicsit elkéstek, ezt a social aktivitást ebben a generációban kellett volna elfüstölni, - ám az ingerküszöbömet nem piszkálták meg túlságosan. Viszont ez még változhat… J.)* **(Túlzottan meglepve én sem vagyok, de amit eddig láttam, tetszett. r)**

***Üdv!***
Nem volt múltkor Összeesküvés-Elmélet, ami miatt lelombozódtam, hisz az egyik kedvenc rovatom. *(A sok-sok Wii U bemutató sajnos kitolta, valamint Böjti távozásával, nem tudom, hogy valaki képes lenne-e olyan szinten tovább vinni a rovatot, mint ahogyan azt ő tette. Nekem nem igazán a szakterületem, ez szerintem érződött is a cikkeimen, mikor néha helyettesítettem. Már érzem, hogy magas labdát adtam Rolinak… J.)* **(Ugyan kérlek, miért bántanálak? Látszik, hogy nagyon igyekeztél, még ha ez nem is pótolja a tehetséget :) r)** Ha kifogytatok az elméletekből, akkor se fejezzétek be, talán akkor jöhetnének a leírások az összeesküvéses sztorijú játékok, illetve azok valóságalapja (a Deus Ex például 2000-ben készült, és kitalálták benne, hogy a WTC-t terrortámadás érta, 2001-ben meg aztán „mindenki" a fejlesztőcsapatot hibáztatta; de ott van az E.Y.E: Divine Cybermancy is, aminek már a logóján is ott van az Illuminátusok jellegzetes logója), hisz mégiscsak videojáték magazin vagytok, na. De vannak ilyen könyvek, filmek is, pl.: most kezdtem el olvasni az Angyalok és Démonokat, amit már most tudnék bárkinek ajánlani. *(De klafa, hogy már most tudod ajánlani!!! :) J.)*
De beszéljünk egy sokkal érdekesebb témáról, rólam. *(Fúúú… mi lesz itt még?! J.)* **(Na, már előre félek. r)** Kedvenc játékom (lehet, hogy má mondtam) a Deus Ex, *(Na, ne bassz…! :) J.)* melynek komplexitása, története, kidolgozottsága, szabadsága, komolyan vettsége, hosszúsága, forradalmisága, komplexitása, eredetisége (...) szóval úgy az egész a mai napig lenyűgöz, ilyen se azelőtt, se azután nem volt, és szerintem nem is lesz, (sokak szerint a Dishonored ilyen, de ehhez az kevés). *(Még jó, hogy nem vagy elfogult. :) J.)* Szoktam rajzolni is, haverjaim szerint egész jól, szerintem meg nagyszerűen, *(Küldjél képet bizonyíték gyanánt, máskülönben kamu az egész! :) J.)* **(Én is ezt mondom, amikor a barátnődről beszélsz. r)** bár mostanában nem sok időm van rá (tudjátok, német előkészítő tanév, heti 20 németóra, stb), néha azon kapom magam, hogy németül beszélek, aber es war nie Problem. *(Was? J.)*
Utánanéztem az Illumi Room-nak, ott éreztem először, hogy a grafikán túl van értelme a next gennek. Rettenetesen durva az az alig több mint egy perces videó, miközben futott egy nagyon Quake szerű játék (lehetséges, hogy az is volt, nem tudom). Kíváncsi lennék rajta a BF 3ra. Ennyi voltam mára, sziasztok.

***Üdv: Atis***
*(Köszi Atis, hogy írtál. Ja, mondtam már, hogy a Deux Ex mennyire tré?! Trololo… ;) J.)*

***Pálinkás reggelt, napot, estét meg ami tetszik!***
*(Adjon Isten Szípecsém! Gyüjjön', fáradjon beljebb! :) J.)*

Elég laikus vagyok a konzolokhoz, mivel frissen váltam konzolképes egyénné, de a PS4 megjelenéséről a hír nekem se kerülte el a figyelmem. *(Tyíhe, azannyát, komolyan teccik böszélni?! J.)*
Egy 7. generációs konzoljának megjelenését követő 7. évben a Sony meglobogtatta a „Hajrá!" feliratos kis keszkenőjét, *(Hallja-e, megvan az a nóta, hogy: „elvesztettem keszkenőmet, szidott anyám érte"? J.)* hogy bizony, hogy dobásra készül a nextgen konzolok terén. Egyelőre tervekről van szó csupán, de bőséges infó azoknak, akik értenek is ahhoz, hogy mit takar majd az új gép. Persze, ez még változhat, javulhat és butulhat, de az igazi kérdés az, hogy szükséges-e mindez? Ha úgy vesszük, a mindenkori szórakoztatás esetében igen, a maximalizmus előre tör, egyesek még csinosabb, még részletesebb játékokat akarnak fejleszteni, hogy úgy kelljen a leprás módjára leesett állunkat 120-as szegekkel visszarögzíteni. *(Nekem meg a szomszíd Bözske volt az, ami csinos volt, az áldóját! J.)* De tényleg ennyire minden a látvány? *(Bözskénél igen, mert buta szegénykém, mint a föd. J.)* Sajnos én azt veszem észre, hogy a mai játékok ritkán játszhatóak újra, buták és lineárisak. **(Akkor nem jó játékokat nézel ki r)** *(Már megint rá teccett járni a pálinkára?! J.)* Egyszer végigviszem oszt csá, többet látni se akarom, mert nincs se választási rendszer benne, vagy minimális interakció, hogy magunk alakítsuk a végkifejletet. Csak elmesélnek egy sztorit aztán jóccakát, vagy elteszik mint Pistikét aludni, vagy fejőstehenet és rókabőr-kiállítást csinálnak belőle. *(No, aztán regéljen kend, de ízibe! J.)*
Hol vannak azok a játékok, amelyeknek akár 27 végződése is lehet, mert vagy 50 vagy 60 felett van a döntések száma, számos zsákutcával, ami a halálunkat vagy akár küldetésünk sikertelenségét is eredményezhetik? *(Én aztat nem tudom, de mintha Márton bátyádnál láttam volna ilyentet. J.)*
Manapság sajnos ez van, ezt veszem észre és ezt sajnálom a leginkább.Nekem pont ezt jelentené a nextgen, nem a látványorgiát és az erősebb gépet, mert az ilyen játékok - már megbocsássatok - de nem egyebek egy talicska trágyánál, amit alaposan megerjesztettek. *(Azta kupoláját! Akarom mondani a teremnek a búrája! Há' szabad így böszélni?! J.)* **(A nextgen nem feltétlenül jelent forradalmat minden téren. Persze, mindig hoznak be valami újat, de az alapvető fejlődésre is szükség van, egyszerűen haladni kell a korral. A vasak már öregek, és nem egy játéknál fordul elő, hogy a PC-s verzióhoz képest a konzolos valami furcsa karikatúra. Pontosan itt volt az ideje tovább lépni. Megváltást nem kell várni, de kár ilyen leegyszerűsítetten hozzáállni, nem ilyen vészes a helyzet, bőven van összetett, általad alakítható játék. r)** *Na de majd kíváncsi leszek ti mit írtok a gépről, milyen elvárásaitok vannak vele szemben. (Ha szántani tud, akkor gyühet. J.)*
Mert nekem aztán a masina milyensége édes mindegy, amíg van rá legalább olyan játék, amit képes vagyok élvezni, még ha minőségrejszbetyárnak is tűnök a levél után. *(„Jaj de nagyon hiányzik a betyárvilág nékem… Betyár volt az öregapám nem is olyan régen…" J.)*
A jelen generáció leváltása így nekem nem egyéb, mintha a barátnőmet fognám és lecserélném Kelemen Annára, *(Vagy a Bözskére! J.)* mert szebb, de közben semmi valódi élvezeti értéke nincs. Mert lassan ott tartok, hogy semmivel se fogok már játszani, mert vagy nem érdekel vagy egyhulladéknak találom. **(Hát itt a hiba az ön készülékében lesz valahol, vagy rossz helyen tetszik keresni, vagy már nem nyújtanak örömök a videojátékok. Akkó' meg kár erőltetni. r)**

***Ricz***
*(Hull a szilva a fáról. Most gyüvök a tanyáról. Sej, haj, RICZa, RICZa, kukorica, derce! – Hungaromém RULEZ! :) J.)*

***Üdv Mindenkinek!***

Véleményem szerint semmiképp se temessük a „régi" generáció gépeit! Persze korai lenne még azt mondani, hogy jók lesznek még egy darabig a

mostani konzolok, mivel az új x-boxot hivatalosan még be sem jelentették és a PS4-ről is csak ímmel-ámmal kerültek ki infók, a WiiU pedig nem igazán tekinthető új generációs konzolnak, legalábbis grafikai teljesítmény tekintetében biztos, hogy nem tudja majd felvenni a versenyt az új x-box-al és PS4-el, ami valljuk be, azért nagy fegyvertény és ahogy hallottam a kiadók sem úgy tekintenek a WiiU-ra, mint következő generációs konzolra a multiplatform AAA-as címek vonatkozásában! *(A szimpla Wii is gyengébb volt a konkurenciáinál, aztán mégis sz*rrá verte őket eladásban. Úgyhogy ne írjuk még le a Wii U-t. :) J.)* **(A Nintendo-t nem az érdekli, hogy melyik generációba sorolják be, hanem, hogy dollárcsilliókat keressen. Persze ez még nem megy úgy a Wii U esetén, mint szerették volna, de várjuk ki a végét.r)** De térjünk vissza a mostani „jó öreg" generációhoz! Le merném fogadni egy új konzol árában, hogy az új gépekkel bizony korántsem áldozott le az x-box 360-nak és a PS3-nak! Véleményem szerint a nextgen konzolok mellett még egy vagy két évig biztos, hogy meg fognak jelenni a legnagyobb címek a mai gépekre is! *(Nagy kópé vagy, szinte már Nostradamus! :) Nem ugyanez történt véletlenül a múltkori generációváltáskor? :) J.)* Temetni, azért sem kell őket, mivel egy új gép árát nem hiszem, hogy a gamerek nagyobb százaléka már az első egy-két évben a megjelenést követően ki tudná pengetni, a mostani konzolokkal rendelkező vásárló réteget- ami valljuk be elég tetemes(ugye kedves EA, kedves Activision, kedves SONY peregnek a dollár, euro számlálók a szemeitek előtt)-bolondok lennének veszni hagyni a kiadók! Persze rögtön megváltozna a véleményem, ha valaki ingyen hozzám „vágna" egyet(SONY, Microsoft!!??, …aha, értem szóval senki)! *(Ennél azért picit több kell nekik. Áldozz fel egy fekete bakkecskét a pogány isteneknek, vagy legalább pár bögyös macát küldjél, és máris olajozottabb az ügyed. :) J.)* A viccet félretéve sok minden függ a teljesítménytől, az extra szolgáltatásoktól (nem, nem arra gondoltam) *(Mi igen! :D J.)* az ártól (nálam elsősorban ettől, de szerintem ezzel nem vagyok egyedül, egy új xbox, kezdő 120.000 Ft-os árával nyögve nyelősen ugyan, de kiegyeznék) **(Annál többet én se nagyon szeretnék új gépre költeni. r)**, és nem utolsó sorban a nyitó exkluzív címektől (ez a második legfontosabb szempont nálam, az árat követően, fene az anyagias énemet, egy igazi gamer persze a lelkét is eladná egy új konzolért)hogy mennyire fogják kapkodni az új gépeket! Szóval ezek ismerete nélkül nehéz pontos véleményt alkotni, hogy mennyire van „halálra ítélve" a mostani generáció! *(Nem akarok kötözködni, de mit is csináltál pár sorral feljebb? :) J.)* Amit nem igazán értek, hogy az új generációval, miért akarják lecserélni az összes szórakoztató elektronikai „eszközömet" a nappalimban! *(Mert nekik abból lesz gubájuk, de maxi sok. :) J.)* Miért kellene nekem az új játék konzolokon keresztül kábelcsatornákat néznem, BLU-RAY filmet lejátszanom, interneteznem( billentyűzetet csatlakoztatni a konzolhoz, szegény kis kontroller még a végén megsértődik)!
Jó tudom az emberiség második neve fejlődés (vagy fejlövés?), de akkor is ha ezek nekem már meg vannak külön-külön, akkor miért kell egy játékkonzolnak mindezt tudnia??!! *(Akkor vegyél inkább turmixgépet! J.)* Miért nem lehet egész egyszerűen csak a játékra koncetrálnia? **(Mert már a telefonodon és a tévéden is tudsz netezni, sőt, lassan még a kávéfőződdel is. Muszáj alkalmazkodni. r)** Na mindegy, ha főzni is tudnak majd az új gépek, akkor az asszony mehet a háztól (csak vicceltem drágám, ööö…izé, persze-persze leviszem a szemetet, csak befejezem a levelemet)! *(Remélem a kanapétok, azért kényelmes. :) J.)*
A másik, amit nem értek miért kell beépített kinect az új x-box-ba, bár ez még csak pletyka, nem megerősített tény! Miért nem lehet, majd csak kiegészítőként megvenni mellé, amennyiben a kedves vásárló pénztárcája, családja és persze a nappalija is úgy akarja! *(Miféle kiegészítőket szeretnél? Segédeszköz-segédeszköz… :) J.)* Olvastam egy pletykát, hogy az új konzol mikor „meglát", azonnal felismer és automatikusan bekapcsol, na erre kiváncsi leszek, meg külön örülni fogok, ha hajnalban betévedek a nappaliba, az meg bekapcsol! **(Azért ezeket a pletyiket nem érdemes annyira vadul komolyan venni. :) r )** Miért nem lehet árulni alapgépeket „lecsupaszítva", csak az új játékok lejátszására alkalmassá téve(nem mellesleg olcsón, már megint az anyagias énem)! Árulják a kinectet kiegészítőként és majd én eldöntöm, hogy megveszem, akarok e ugrabugrálni, hadonászni a nappalimban vagy sem! Hát ennyi lett volna a véleményem az e havi témáról! Remélem nem írtam nagy blődségeket, maximum nem kerülök be az újságba (én meg nem veszem meg,be-be!)! *(Enyhe zsarolás szagok érzek. Nem túl szép dolog tőled. Az a te nagy szerencséd, hogy lusta vagyok kijelölni a cikked és rányomni a Del gombra. :D J.)* A munkátokhoz pedig további kitartást és minden jót kívánok!

***Üdvözlettel Farkas Tibi!***

*(Köszi szépen Tibi a levelet. Remélem az asszony megbékélt a szemétleviteltől. Ha nem, akkor küld be hozzánk. :) J.)*

***Sziasztok!***

Gyorsan eltelt ez a pár év a ps3 megjelenése óta. *(Annyira nem is volt gyors. J.)* **(Azért elég sokat nyúztuk a jó öreg fekete dobozt. r)**
Én két játék miatt vettem meg anno: Resident Evil 5 és The Last Guardian...
Az utóbbi cím nem jelent meg azóta sem, hogy megvettem az első ps3 gépem (2009.szeptember). Most abban reménykedem, a TLG a nyitócímek egyik meglepetés címe lesz, ha ez így volna, jócskán megdobná az eladásokat!
A Tomb Raider most jelenik meg ps3-ra, de lehet, hogy „felturbózott" változatát is lehet majd kapni, ps4-re? *(Kétlem. Max. majd a folytatás már arra jön. J.)* **(Pedig a visszafele kompatibilitás hiánya miatt én azért könnyen elképzelhetőnek tartom egy csomó „ilyen volt PC-n edition" megjelenését. Mint ebben a genben a HD collectionök. r)** Anno az Alone in the dark 4 jelent meg ps1-re (2cd), és ugyanaz ps2-re is (dvd). Ott ugyanaz az anyag volt, talán semmi különbség nem volt. Milyen játékokat várok ps4-re? *(Először jöjjön ki, majd aztán írok wishlist-et. J.)* Álleejtős grafikájú, maximális élményfaktorú alkotásokat! Olyasmi élményt, amit a Half-Life2, Papo and Yo, Unfinished Swan, Shadow of the Colossus adott! A visszafelé kompatibilitás is benne lesz: ps2-t kellene támogatnia, ha már a SONY beszüntette a gyártását! *(Nem lesz kompatibilitás. J.)* A ps2-vel ugyanis még mindig milliónyi gémer játszik! Jó a játékkínálat, sok exkluzív cím van, ennyi. **(ezért kell újra és újra megvenned. FIZESS! r)**
Szívemben örökké karácSony! *(Hehe. J.)*

***Üdv, KovZsi***

*(Én már kifogytam a PS-es, generációváltós dumákból, Te jössz Roli. J.)* **(Blabla öhm, következő generáció, erősebb hardver, 8 giga ram, jó játékok, share gomb. Kábé ennyi. r)**

***Generáció Váltás!***

*(Ó, bazz! Kellett nekem az ördögöt a falra festeni. Különben is a generációváltás nem mindig sül el egyébként jól. Itt van példának Rolmi… :) J.)*

Tologatnak körbe – körbe a kórház folyosóin, az eltelt 8évben eredeti súlyodból igen leadtál így megérzel minden hidegburkolati hibát, ahogy a kerekes ágyad megugrik a felvált gresslap élén. Végtagjaidból kiveszett már az erő?
Ezért nem kapaszkodsz? Nem hiszem, hogy félnél a borulástól! Az elemit végzett hordozód bárhonnan felnyalábolna. Rokonaid lemondtak már rólad?
**(Rólam még nem, de Jedi erről tudna mesélni. r)** Barátaid kitartanak melletted?
Egy nekrológot minden magazinnak megérsz!
A Street of Rage és a Mortal Kombat 2 gombkiosztásának controller formához való idomulásán gondolkodva és Pikmineket dobálva gigantikus katicabogarak szájába (Nyugi Rolmanus nem is annyira heverhetetlen, ha ki crystályosodik :) ) még a generációváltás is nekifeszül gámáktól edzett agyféltekém valamelyikének! Szobámba vetülő játéktér, mozgásérzékelés, hangutasítás, Bruce Willis törhetetlen robottestben, amikor nemrég még csak egy véres trikót tudott felmutatni! Hihetetlen milyen vasakat toltak a játékosok alá a kezdetektől. **(Öregem, te mégis mi a halálról beszélsz? r)**
Mostanában nem temetünk el senkit, drága mulatságnak számít ez a természetes emberi szokás. Fejfát azonban készíthetünk a kimaradhatatlan és elkerülhetetlen alkotásokról évszámokkal, direktorral, producerrel.
A Nintendo wii búcsúban felsoroltak ki fogják készíteni a büdzsét, szerencse, hogy a Breaking Bad ingyen tölthető, addig is Spun és Pókos Mike a Jedinek.

***Dwözlettell: Wima***

*(Ööö… én ezt most tényleg nem értem. De frankón, egy qrva szót sem. Közhelyes a „mit szívtál haver" duma, de most komolyan kérdezem, hogy mivel toltad így szét az agyad? Orvos látott már? :) Spun és Pókos Mike… WTF??? Valaki fordítsa le, dekódolja már nekem ezt az üzenetet!*
*A helyes megfejtéseket levélben várnánk a megszokott címünkre. A beküldők között értékes nyereményeket sorsolunk ki, a fődíj pedig nem más, mint egy Justin Bieber-Rolmanus dedikált fotó. J.)* **(Amelyik a faladon van bekereteztetve? A múltkor még úgy volt, hogy sose válsz meg tőle? No mindegy, a levél totális mindfuck, nem tudom mit szívsz, szedsz vagy szúrsz, de könyörgöm, keress segítséget. Jedi megadja neked az orvosa számát, ha vele tudott mit kezdeni, nincs lehetetlen. r)**

*Az e havi termésre összefoglalóan egy rövid idézettel felelnék, mely Az ötödik elem című filmből származik: „Korben szívem! Mi volt ez? Sz***r! Rossz volt, lapos volt, erőtlen, gagyi, töketlen, én pedig itt showt csinálok tudod? Hmm? Hadd szóljon, pápápá! Úgyhogy holnap, 5-től 7-ig, galaktikus idő szerint legyél olyan kedves, és színezd ki a két szavas szókincsedet, jó! Zöld legyen, oké?" Szóval a jövő hónapban tessék felkötni a gatyót, aztán jöhetnek a levelek a* ***konzoltacio@konzol.eu*** *címre. A téma pedig: műfaj szerint, milyen típusú videojátékokat kedveltek és miért?*

**És akkor még az én témám volt gagyi. Remélem még ebből a témából is ki tudtok hozni valamit, lehetőleg jobbat, mint ebben a hónapban, mivel ez tényleg nem volt szuperzöld. Jövő hónapban némileg több erőbedobást kérek, és lehetőleg legalább Hungaroménynyi kreativitást. Vagyis nem, annál ha lehet, inkább többet. Sokkal.**

*Na csá!*
*JediEco* és **rolmanus**

# IMPRESSZUM

KONZOL magazin
Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
**MORVAY PÉTER** / morvay@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
**RÓNYAI BALÁZS**

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
**NAGY VERONIKA** / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
**DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, GYURICZA PÉTER, HPETI, JEDIECO, KRISZ, MARTIN, PICACHU, RBALY, ROLMANUS, VERES MIKI**

HIRDETÉSFELVÉTEL
**MORVAY PÉTER** / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

# ÁPRILIS ELEJÉN



**Army of Two: The Devil's Cartel**
A Dead Space fejlesztői nem tétlenkednek mostanában, ugyanis másik sorozatuk, a Kétszemélyes Hadsereg is végre visszatér. Salem és Rios ezúttal a mexikói drogháború kellős közepén találja magát, ahol a sorozattól megszokottan ismét az egymással való kooperáció fogja jelenteni a siker egyik kulcsát ahhoz, hogy a La Guadaña néven elhíresült kartellt legyőzhessük.
A játékot a Battlefield 3-ból már megismert Frostbite 2 motor hajtja, aminek köszönhetően óriási méretű pusztítást is véghezvihetünk majd az egyes helyszíneken. Az igazi koop móka X360-ra és PS3-ra egyaránt megjelenik.



**BioShock: Infinite**
A legújabb BioShock felvonás teljesen új alapokra helyezi mindazt, amit eddig a sorozattól megszokhattunk. Olyannyira, hogy az Infinite szinte teljes mértékben szakít az első két résszel. 1912-ben járunk, főhősünket, Booker DeWitt-et egy lebegő városba, Columbiába hívja a kötelesség, vagyis egy jókora adósság fejében elvállalt feladat, hogy megkeressen és megmentsen egy 12 éve ott raboskodó lányt, Elizabeth-et.
A helyszín korántsem olyan idilli, mint azt anno Rapture víz alatti birodalmától is elvárták azt alkotói. Két hatalmi ág van, a Founders és a lázadó Vox Populi, akik az átlagembereket képviselik. Velük „bajlódva" kell a párosnak túlélnie a mentőakciót, mely során azért pár ismerős elem megmarad, például ugyanúgy lesznek speciális képességeink, amiket Vigorokból kaphatunk (korábbi nevükön: tonikok).



**Sniper: Ghost Warrior 2**
Két és fél éve már annak, hogy a mesterlövészek munkásságába betekintést nyerhettünk. A „szellemharcosok" kiemelten fontos szereplői a katonai műveleteknek, mivel csendben, észrevétlenül tudják megtisztítani a terepet az ellenfelektől. A készítők mindent, ami az első rész erényének volt mondható, tovább csiszoltak, még realisztikusabb sniperkedésre, a puskák és lövedékek élethűbb viselkedésére nyugodtan számíthatunk. A játékban megannyi helyszínt fogunk felkeresni, hogy lyukat üthessünk mások fejébe, a dzsungeltől egészen a tibeti hegyekig. Sokak kedvence, a Bullet-Cam is visszatér a márciusban közel minden platformra megjelenő folytatásban.



**LEGO City Undercover**
A LEGO játékoknak mindig is megvolt a maguk bája, vonzereje, s videojátékos fronton is eddig kiváló akció-platformerekkel boldogítottak minket. Bár a széria mindig tudott eleget újulni, egy igazi váltás következik: a Wii U exkluzív LEGO City Undercover a GTA-szerű játékok „legósított" változata lesz, azaz egy nyílt világú sandbox, ha úgy tetszik. Te, Chase McCain egy beépített zsaru képében eredsz majd a bűnözők nyomába. A talált építőkockákból magadnak is építhetsz dolgokat, a Wii U GamePad segít majd a rosszfiúk megtalálásában, mint ahogy járműhasználat is lesz. Láttunk már pár elborult dolgot a fejlesztőktől, most se várunk el kevesebb humordózist.


XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS
a videojáték
KONZOL
magazin
www.konzol.eu
799 Ft
2013. MÁRC. IV. évf. 2. szám
ISSN 2061-8808
29. szám
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE